PC SOLUCES

TROIS MAGAZINES EN UN

WWW.PCSOLUCES.COM

2 CD-ROM GRATUITS :

8 DÉMOS JOUABLES

LINKS EXTREME • RE-VOLT • SLAVE ZERO • TOMB RAIDER II GOLD • TRUST TWIST AND TURN • TANAKA 3D • VIRTUAL SAILOR • PEACEMAKER

25 mn DE VIDÉOS EN DÉMOS TOURNANTES :

STAR WARS EPISODE 1 RACER • LA MENACE FANTÔME • OUTCAST • DUNGEON KEEPER 2 • MECHWARRIOR 3 • DISCWORLD NOIR • F22 LIGHTNING 3 • HOMEWORLD • STREET WARS

100 MO DE FICHIERS :

SHAREWARES, ADD-ONS, SAUVEGARDES...

TESTÉS POUR VOUS :

OUTCAST • STAR WARS EPISODE 1 RACER • LA MENACE FANTÔME,...

DOSSIERS :

- LES BUGS, UNE FATALITÉ ?
- ACHETER SON PC D'OCCASION
- INTERNET GRATUIT, LA BONNE AFFAIRE ?
- COMPARATIF : TNT2, VOODOO3, SAVAGE4 QUELLE CARTE 2D/3D CHOISIR ?

60 PAGES

DE TRUCS ET D'ASTUCES POUR FINIR VOS JEUX

5 SOLUTIONS ET GUIDES

• HEROES OF MIGHT AND MAGIC III • KING'S QUEST MASQUE D'ÉTERNITÉ • LANDS OF LORE III • REQUIEM • RESIDENT EVIL 2

CADEAU !

CINÉ LIVE vous offre son CD-ROM avec 60 mn DE CINÉMA !

DUNGEON KEEPER 2

TEST D'ENFER

39 FF - 5,95 € • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 250 FL • Canada : 9,95 $ Can.

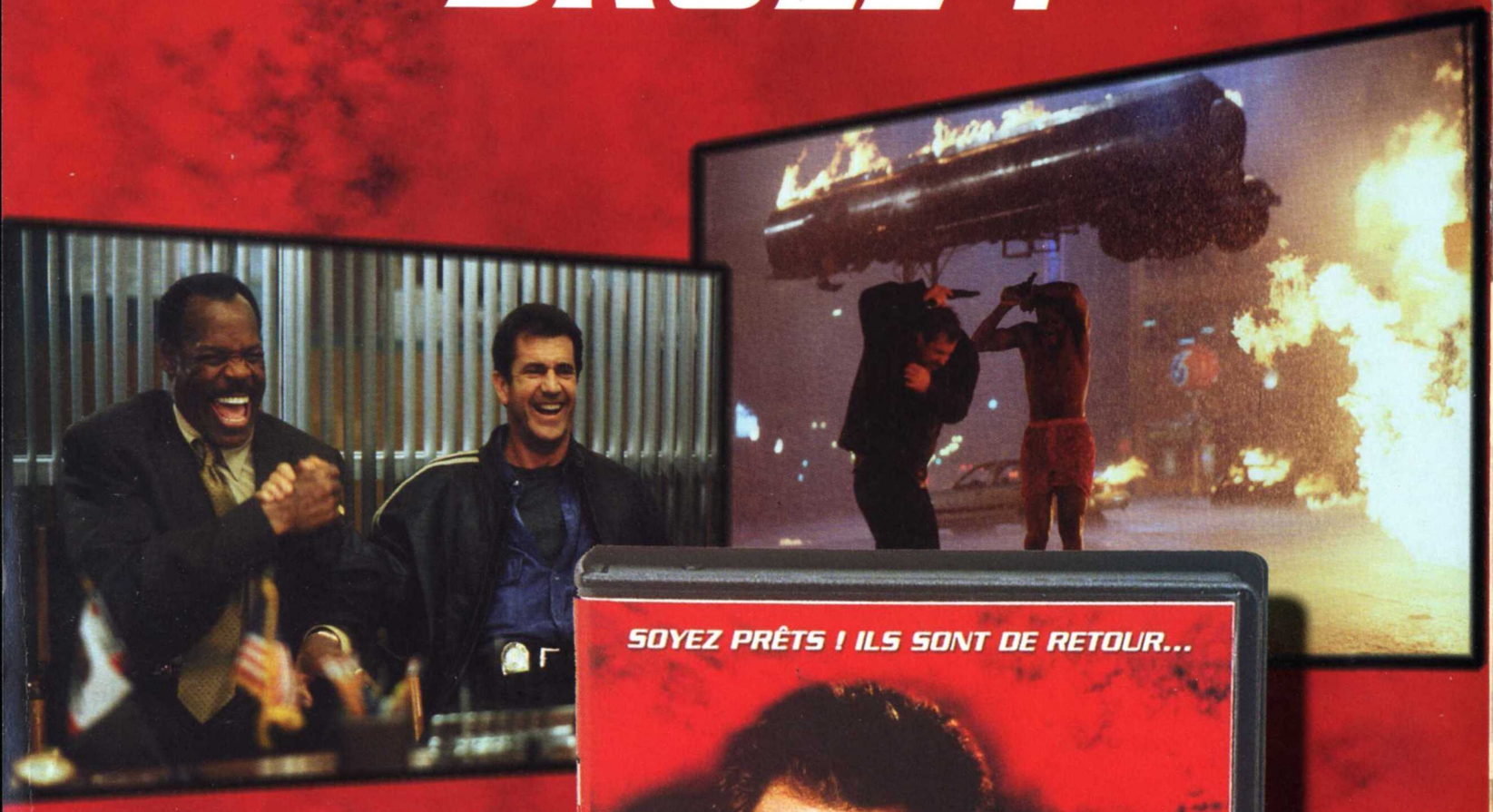
N° 28 • Juillet/Août 1999

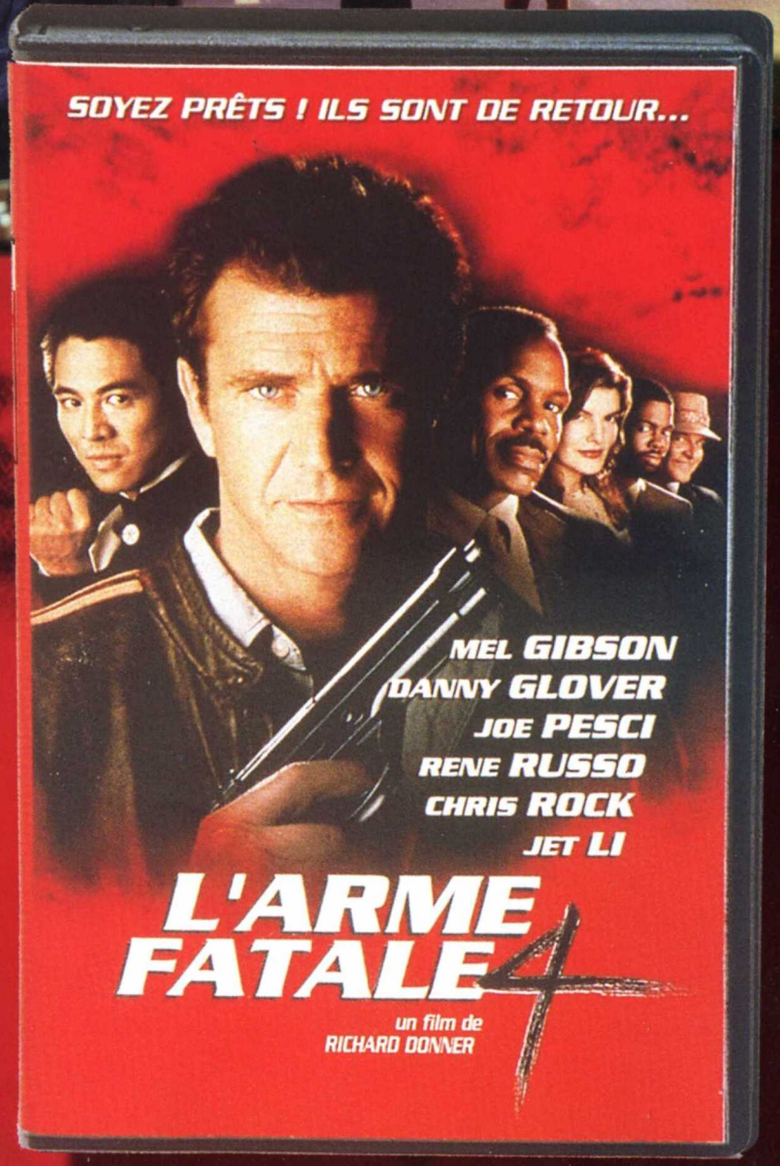
L 950C - 28 - 39,00 F - RD

LES NOUVEAUTÉS DU SALON DES JEUX VIDÉO DE LOS ANGELES

13 PAGES + 15 mn DE VIDÉOS ABOMINATION, ANACHRONOX, SABOTEUR, BABYLONE 5, REVENANT, VAMPIRE, GABRIEL KNIGHT 3, DAIKATANA, DIABLO 2, BATTLEZONE 2, STAR TREK NEW WORLD, DARK REIGN 2, GIANTS, HEIST...

EXPLOSIVEMENT DRÔLE !





En Vidéo dès le 4 août !

Déjà disponible en DVD VIDEO

Europe 2

© 1998 Warner Bros.

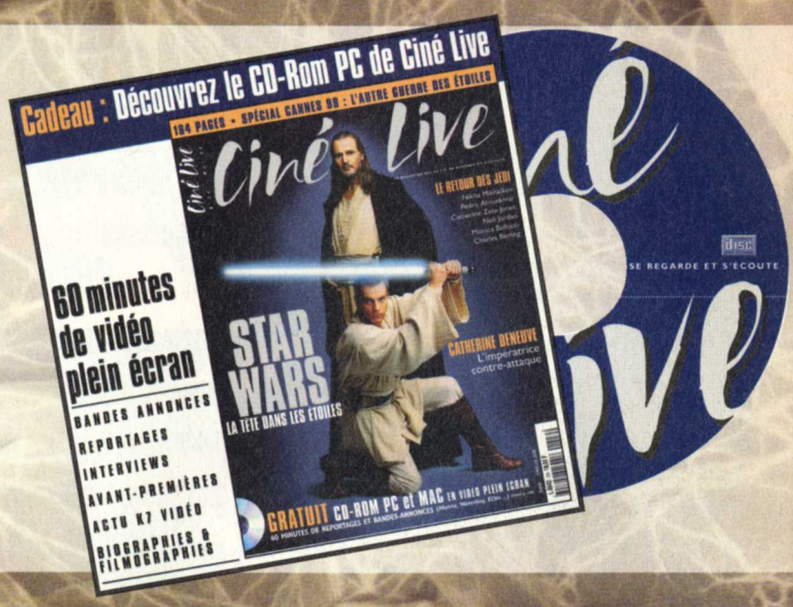
WARNER HOME VIDEO

www.warner-home-video.fr

Pour cet été Ciné Live vous offre son CD-ROM n°24 (mai)

- *Ciné Live, c'est 148 pages sur toute l'actualité des salles obscures : les films en salles, les tournages, les interviews des acteurs, réalisateurs et actrices du moment, un cahier spécial DVD et vidéo… Et comme le cinéma, c'est avant tout l'image…*

- *Ciné Live vous offre chaque mois un CD-ROM PC et Mac sur lequel vous trouverez des bandes-annonces, des reportages, des avant-premières… En tout, 60 minutes de vidéo en plein écran pour célébrer et savourer comme il se doit le 7e Art ! Ciné Live est vraiment le magazine qui se lit, se regarde et s'écoute…*



Le Numéro Juillet-Août (n°26) en vente dès le 30 juin chez votre marchand de journaux

© 1998 Warner Bros.

PC SOLUCES
juillet/août
28

NUMÉROS UTILES
Accolade (Electronic Arts) 04 72 53 25 25
Activision 08 36 68 17 71
Blue Byte (Ubi Soft) 01 48 18 50 00
Cryo 01 44 65 25 65
Eidos 08 36 68 19 22
GT Interactive 08 36 68 14 11
Infogrames 04 72 65 50 00
Interplay 01 53 83 17 39
Lucas Arts (Ubi Soft) 01 48 18 50 00
Microsoft 01 69 86 46 46
Psygnosis 01 44 40 71 99
Sierra 01 46 01 46 00
Ubi Soft 01 48 18 50 00

NUMÉROS DE TÉLÉPHONE DES CONSTRUCTEURS
Creative Labs 01 39 20 86 00
Diamond Multimédia 01 55 38 16 00
Epson France 01 40 87 37 18
Guillemot Corporation 02 99 08 90 88
Intel 01 45 71 71 01
Matrox 01 45 60 62 08

RETROUVEZ-NOUS SUR INTERNET
http://www.pc-soluces.com
- **Consultez le sommaire du numéro en kiosque**
- **Commandez les anciens numéros**
- **Abonnez-vous On-line**
- **Les dernières news des jeux vidéo**
- **Tous les sites des éditeurs**
- **Écrivez à la rédaction**

Publié par Cyber Press Publishing S.A.
Capital social : 9 700 000 F.
6, boulevard du Général Leclerc.
92115 Clichy Cedex
Téléphone : 01 41 06 44 33
Fax : 01 41 06 44 48
www.cyberpress-publishing.com

Président-directeur général : Marc Andersen
Directeur financier : Xavier de Portal
Directeur du développement : Philippe Deleplace (phdcyber@aol.com)
Directrice commerciale : Isabelle Weill
Chefs des ventes : Claude Jaquier - Tél : 01 41 06 44 40 (cljaquier@aol.com)
Service abonnements : Christophe Basset - Tél : 01 41 06 44 44 (abocyber@aol.com)
Commandes anciens numéros : Bénédicte Villalba - Tél : 01 41 06 44 33
Publicité : Isabelle Weill - Tél : 01 41 06 44 45 et

GS RÉGIE - Sylvain Attal -
79 rue Baudin 92300 LEVALLOIS PERRET
TÉL : 01 55210250 • FAX : 01 55210255

Photogravure : Quadratin (Paris)
Impression : SIEP (Bois Le Roi), SNIL (Fleurines)
Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse
Abonnements en Suisse : Edigroup S.A., case postale 393, 1293 Chêne Bourg. Tél : 022/348 44 28
En Belgique : Tondeur SA, 9 avenue Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles. Tél : 02 555 02 17
Éditeur responsable : Jean Philippe Tondeur

Tarifs d'abonnements et de réassorts pour les autres pays, nous consulter par courrier, fax ou téléphone.

Cyber Press Publishing édite également :
PLAYMAG - LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, SATURN & NINTENDO 64
PC COLLECTOR - CINÉ LIVE
VIDÉO MUSIC - MUSIC UP!
AUTO LIVE - CONSOLES MANIA
(*) 3615 & 36 68 : 2,23 F/mn

Dépôt légal à parution
Commission paritaire n° 1003K76997
N° ISSN : 1269-2921
©1999 Cyber Press Publishing. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays. Aucun élément de ce magazine ou de son cédérom ne peut être reproduit ni transmis d'aucune manière que ce soit, ni par quelque moyen que ce soit, y compris mécanique et électronique, on-line ou off-line, sans l'autorisation écrite de Cyber Press Publishing.

Directeur de la publication : Marc ANDERSEN (andercyber@aol.com)

Directeur de la rédaction : Claude Lucas (Claudlucas@aol.com)
Directeur Multimédia : Daniel Lauro (Danbiss@aol.com)
Assistant Multimédia : Julien Minier (julien97@aol.com)
Chef de rubrique : Michel Desangles (mkdf@club-internet.fr)
Rédacteur en chef adjoint : Xavier Allard (LDU@club-internet.fr)
Sharewares : Christophe Lemonnier (ariochld@aol.com)
Couverture : Michaël Cambour
Premiers rédacteurs graphiques : Vanessa Wajeman, Dominique Houlet
Secrétariat général de Rédaction : François Gabert
1ère Secrétaire de rédaction : Catherine Montagnon
Secrétaires de rédaction : Richard El Mestiri (richardelm@yahoo.fr), Anne Laubry, Louis Berg, Éric Dally, Gaëlle-Anne Mortaud
Responsable télématique : Alain Milly (AlainMilly@aol.com)
Rédacteurs : Jean-François Molas, Rodolphe Donain, Yann Lebecque, Luis de Oliveira, Christophe Lemonnier, François Baldjian, Sylvain Feirrera
Illustrations : Yacine, Yann Lebecque

Illustration de couverture : Dungeon Keeper 2 © Electronic Arts/Bullfrog

Ce numéro comporte 2 CD-ROMS gratuits (l'un encarté entre les pages 98 et 99, l'autre jeté sur la 1ère de couverture) ainsi qu'un livre gratuit de 196 pages jeté sur la 1ère de couverture.

3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 36 68 14 16*
WWW.PCSOLUCES.COM

(((ÉDITO)))

MARRONNIER

Aujourd'hui, cours de gestion du temps. Quand nous naissons, nous avons tous un capital temps devant nous. C'est la durée de notre vie. Appelons-le grand capital et désignons-le avec la lettre k majuscule. K, donc. Pour quelqu'un qui bosse, K est divisé en plusieurs morceaux : le travail (appelons-le T), les loisirs (L) et les besoins primaires (BP, regroupant le dodo et le miam miam). Le travail apporte de l'argent ($$$) qui permettront d'assouvir L et BP. En principe, T n'empiète pas sur le temps de L et BP et vice versa ou dans des cas négligeables. Mais quand on travaille sur ordinateur, un élément supplémentaire intervient dans K : la perte de temps (appelons-la Microsoft, comme ça, au hasard). Attente d'un calcul dû à des applications non optimisées ou à des lignes de codes inutiles des précédentes versions, attente pendant un redémarrage dû à un bug, attente auprès du service technique payant suite à un bug. Je ne vais pas vous décrire ce que vous connaissez déjà. Contrairement à T, L ou BP, Microsoft intervient dans tous les secteurs de la vie. On obtient donc l'équation suivante : K = T + L + BP + Microsoft, jusqu'à la retraite. Le pire, quand T disparaît, Microsoft prend encore une place plus importante dans votre vie. Il doit y avoir moyen de faire quelque chose, non ?
Allez, les juges, au T ! ***Léo de Urlevan***

L'ARNAQUE !

Ce mois-ci, il n'y a pas de Système D, vous l'aurez remarqué. Ceci est indépendant de notre volonté : Arioch, arguant du fait qu'il a écrit le supplément de 196 pages d'astuces pour Windows, s'est permis de ne pas rendre sa copie. À vous de voir si vous lui pardonnerez une absence de quatre pages au profit de cent quatre-vingt seize autres.

(((SOMMAIRE)))

BLOC-NOTES/COURRIER DES LECTEURS	6
NEWS	8
DOSSIER : BUGS DANS LES JEUX VIDÉOS	18
INTERNET	22
MISES À JOUR	23
DOSSIER : INTERNET GRATUIT	24
MULTIMÉDIA	26
BOUQUINS	27
REPORTAGE : SALON DE L'E3	28
PREVIEWS	42
TESTS	55
CD-ROM	97
ADD-ONS	102
BUDGET	104
DOSSIER : PC D'OCCASION	108
CRASH TEST	112
SHOPPING	116
SOS	118
TRICHE TRASH	120
GUIDE REQUIEM	126
GUIDE HEROES OF MIGHT AND MAGIC III	132
SOLUTION LANDS OF LORE III	138
SOLUTION KING QUEST VIII	154
GUIDE RESIDENT EVIL 2	168

INDEX DES PREVIEWS

BRAVEHEART	50
CASTROL HONDA 2 000	47
DRAKAN	46
F 22 LIGHTNING III	45
FORCE 21	47
HOMEWORLD	42
PAVILLON NOIR	46
PGA CHAMPIONSHIP GOLF	48
SHADOW MAN	44
ULTIMATE GOLF	48

INDEX DES TESTS

CHIKAMAUGA	(83 %)	96
CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE	(70 %)	69
DESCENT III	(70 %)	68
DISCWORLD NOIR	(80 %)	90
DUNGEON KEEPER II	(92 %)	74
FIGHTING STEEL	(35 %)	96
GUY ROUX MANAGER 99	(48 %)	96
MECHWARRIOR 3	(90 %)	70
NEED FOR SPEED 4	(83 %)	92
OUTCAST	(90 %)	56
STAR WARS LA MENACE FANTÔME	(88 %)	84
STAR WARS RACER	(91 %)	62
STREET WARS	(76 %)	80
TELEFOOT MANAGER	(68 %)	96
TOMB RAIDER II VERSION LONGUE	(75 %)	69

Prochain numéro : 30 août

SUR LES CHAMPS DE BATAILLE
DU XXXIE SIECLE,
CE SONT LES NEURONES
QUI FONT LA DIFFERENCE...
MECHWARRIOR®3
• Plus de 18 BattleMechs® différents
• Plus de 35 armements disponibles
• Modifiez et réparez les 'Mechs® endommagés à l'aide des matériels pris à l'ennemi
• 5 missions d'instruction et 6 scénarios d'Action Immédiate
• 20 missions sur 4 théâtres d'opérations
• Un mode Multijoueur réunissant jusqu'à 8 pilotes
Disponible sur PC CD-Rom
http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE)
3615 Ubi Soft (1,29/mn)
MICROPROSE
FASA CORPORATION
Microsoft
ZIPPER INTERACTIVE
Ubi Soft ENTERTAINMENT
HASBRO Interactive
© 1999 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved. BattleTech Material ©1999 FASA Corporation. MechWarrior, BattleTech, BattleMech, and 'Mech are trademarks or registered trademarks of FASA Corporation and MicroProse Corporation. All Rights Reserved. Used under license. All other trademarks are the property of their respective holders.

De plus en plus de courrier ! C'est génial, n'arrêtez pas ! Apparemment, vous appréciez nos dossiers et c'est tant mieux. Un mot en passant à Vincent Jamart, de la Linux Belgian Team : merci de tes précisions, mais nous ne donnons pas de cours magistraux dans PC Soluces et le dossier (Fiat Lux et Linux fit) n'avait pas pour vocation de tout apprendre à nos lecteurs. Au mois prochain chers lecteurs !

le courrier des lecteurs

cyberyann@aol.com

POUR NOUS ÉCRIRE : PC SOLUCES/CYBER PRESS • COURRIER DES LECTEURS • 92-98 BOULEVARD VICTOR HUGO • 92115 CLICHY CEDEX

Salut à toute l'équipe de PC Soluces ! Je tiens d'abord à vous dire que votre mag est vraiment super. Seule la rubrique "Courrier" me paraît un peu courte, non ?
J'ai quelques questions à vous poser.
1) J'aimerais avoir quelques renseignements sur les nouvelles cartes graphiques : lequel de ces différents chipsets est le meilleur ? La quantité de mémoire est-elle importante ? Quels sont les meilleurs rapports qualité/prix ? Que choisir entre les Voodoo 3, la TNT 2, la Rage Fury ou Magnum et la Savage 4 ?
2) Savez-vous si WipeOut 3 sortira un jour sur PC ?
3) Je possède un Pentium MMX 200 (overclocké à 225), une Voodoo 2 8 Mo et 64 Mo EDO. Pensez-vous que les nouveaux jeux tourneront bien sur ma configuration ? Quand devrai-je la changer ?
4) Quand sortira Command & Conquer 2 : Tiberian Sun ?
Salut.

Un abonné.

PS : Si je suis publié le mois prochain, pouvez-vous publier l'adresse de mon site internet perso consacré à la Dreamcast car il est très complet (http://sega-dreamcast.webjump.com) ? Un abonné (par mail)

Cher abonné, concernant les cartes 2D/3D, je ne peux que te conseiller de jeter un œil au dossier que nous leur consacrons dans ce numéro (oublie les ATI Rage, vraiment trop mauvaises). Pour ce qui est de WipeOut 3, aucune info concernant son adaptation sur PC ne nous a été fournie. Pour ton PC, changes-en quand les jeux auxquels tu joues commenceront à ramer beaucoup (ce qui est une façon simple et efficace de voir les choses, non ?) et ça ne devrait pas tarder vu les configurations recommandées par les éditeurs (genre Pentium II, 64 Mo de RAM et carte 2D/3D musclée). Command&Conquer : Tiberian Sun devrait arriver au mois de septembre (mais tu le sais sans doute depuis le dernier numéro).

J'aimerais bien que ce mail soit publié, il apportera de grandes précisions aux lecteurs sur votre article du mois de mai sur Linux. Tout d'abord, merci d'avoir (enfin) accordé quelques pages à Linux (l'article était bien fait) ; et votre mag est toujours aussi super depuis le numéro 1. Je suis en Dual-boot avec Linux et Windows car comme vous le dites, il est difficile de se passer de ce dernier en tant que joueur. Mais si Linux n'est pas à la portée de tous pour le moment, voilà des choses qui pourraient motiver les lecteurs à l'essayer :
- L'installation n'est pas si compliquée que ça. Surtout si l'on choisit la Redhat, dans laquelle elle devient simplissime. Ajouter ensuite des composants au système se fait à l'aide d'une simple commande (tout est documenté). De plus, les distributions sont livrées avec un nombre faramineux de logiciels gratuits et excellents (par exemple "The Gimp" qui se hisse à la hauteur de Photoshop).
- Si la diversité des interfaces graphiques peut troubler le débutant, les programmes seront cependant compatibles avec n'importe laquelle. Le choix se fait donc surtout sur le "style" (KDE est un choix plus qu'excellent pour le débutant comme pour l'utilisateur averti).
- Pour les possesseurs de 3Dfx (Voodoo Rush, Voodoo 1, Voodoo 2, Banshee et Voodoo 3) , pas de panique, elles sont toutes supportées par Linux. Ainsi, je joue chez moi à Quake et Quake2 en mode OpenGL ! La version Test pour Linux de Quake III Arena (qui est sortie deux semaines avant la version Windows !) fonctionne également superbement sur mon PII 450/Banshee. Wine. Windows Emulator permet également de jouer à Half-Life en OpenGL, à Unreal en Direct3D ou encore à Starcraft et bien d'autres (mais il ne nécessite pas une "bête de course", contrairement à ce que vous dites). Il y a également la sortie récente de Hopkins FBI, un des premiers jeux Linux à être distribué dans le commerce et non sur Internet.
- En ce qui concerne le "sérieux " : WordPerfect (Le traitement de texte le plus utilisé au monde) est disponible gratuitement en version 8 (bientôt la version 2000) pour Linux et il est largement à la hauteur de Word. Pour la création 3D, il y a l'incontournable POV, mais aussi Blender ou Amapi (je rappelle que le fait que les effets spéciaux de Titanic ont été faits entièrement sous cet OS fait la fierté des linuxiens) .

- Lisez " Le Hold-up planétaire ", c'est génial.
- Dernier point, je n'ai pas encore "réussi" à faire planter mon système Linux depuis que je l'utilise.
Ben voilà, c'est tout. Merci de m'avoir écouté.

Champi2 (par mail).

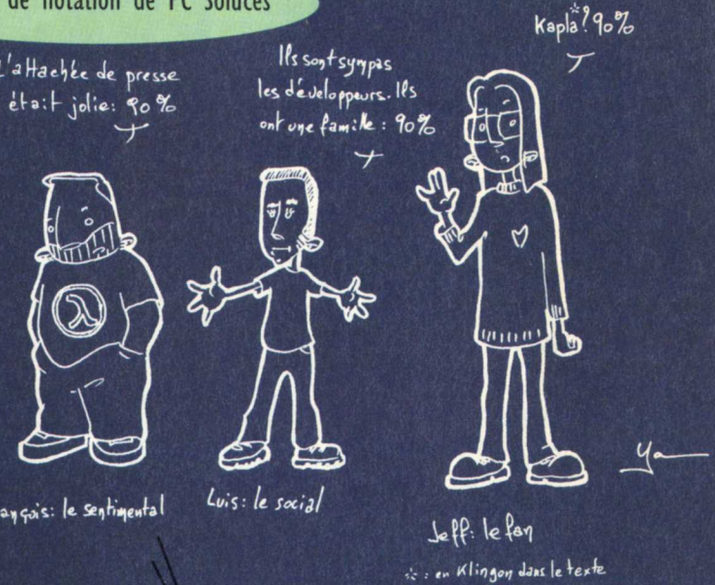
Merci de toutes ces précisions cher lecteur ! Je tenais juste à préciser qu'un Pentium II 450 n'est certes pas une "bête de course" mais reste tout de même une configuration relativement musclée que bon nombre de nos lecteurs rêveraient de posséder. J'espère que ton témoignage spontané donnera envie à nos lecteurs de s'essayer à Linux, bien que je le répète, la possession d'un modem et de bonnes bases techniques restent indispensables à l'utilisation de ce système d'exploitation hors normes (sans rien mettre de péjoratif derrière cet adjectif).

Vous êtes mon mag' préféré et ce depuis le numéro 3. Mais j'ai quelques demandes à vous faire : Pourquoi ne pas mettre des outils généraux de triche sur le CD (genre ETAJV,n hexEdit, Cheato'Matic...) ? Avant, on les trouvait dans feu PC Collector, mais je ne peux plus me les procurer que dans le "Joystick" de mon "ami" ou sur le Net. Mais je ne trouve plus Cheato'Matic nulle part. Aidez-moi ! Sinon, je rêve ou les soluces régressent ? Pas en qualité (vous êtes toujours numéro 1 dans ce domaine) mais en quantité (ça devient aussi épais que dans le "Joystick" Soluce de mon "ami"). Pourquoi ne pas faire les votes du bloc-notes en partie via e-mail (moins de boulot pour vous, moins de timbres pour moi) ?

Guzza par mail.

Salut Guzza. Concernant les utilitaires pour tricher, pourquoi pas ? Nous allons en toucher un mot à notre silver surfer Arioch. Sinon, tu as sans doute remarqué que Aloha Arioch crée lui-même des trainers pour certains jeux, ce qui est une exclu PC Soluces d'avoir des trainers faits à la main comme à la maison !
Pour les solutions, il faut savoir que cela prend du temps, que PC Soluces est devenu mensuel et que le nombre de jeux nécessitant une solution complète n'est pas si important. Et puis, on ne peut pas faire qualité ET quantité. Enfin, concernant "Joystick", on ne va déterrer la hache de guerre puisque Jeff est allé les ridiculiser à Half-Life (moins à Team Fortress, en revanche !). Concernant le bloc-notes par mail, vous pouvez tout à fait envoyer vos votes par mail !

Le système de notation de PC Soluces



Bloc notes

LES JEUX DONT J'ATTENDS LA SORTIE AVEC IMPATIENCE

1. AGE OF EMPIRES 2
2. TIBERIAN SUN
3. DIABLO 2
4. REQUIEM
5. RESIDENT EVIL 2
6. LA MENACE FANTÔME
7. KINGPIN
8. ALIENS VS PREDATOR
9. OMIKRON
10. DUNGEON KEEPER 2

LES JEUX QUE VOUS PRÉFÉREZ

1. HALF-LIFE
2. BALDUR'S GATE
3. SILVER
4. COMMANDOS
5. FIFA 99
6. X-WING ALLIANCE
7. TOMB RAIDER 3
8. SIM VITY 3000
9. NEED FOR SPEED 3
10. STAR CRAFT

LE TOP DE LA RÉDACTION

LUIS : OUTCAST - RODOLPHE : QUAKE III BETA - FRANÇOIS : STAR WARS RACER
JEFF : DUNGEON KEEPER 2 - XAVIER : LA MENACE FANTÔME - YANN : STAR WARS RACER

LE TOP PREVIEWS DE LA RÉDACTION

LUIS : GIANTS - RODOLPHE : MESSIAH - FRANÇOIS : RE-VOLT
JEFF : RE-VOLT - XAVIER : BATTLEZONE 2 - YANN : KINGPIN

LES MEILLEURES VENTES DU MOIS DERNIER

1. CIVILIZATION CALL TO POWER
2. X-WING ALLIANCE
3. STARCRAFT BROODWAR
4. L'AMERZONE
5. SIM CITY 3000
6. COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR
7. STAR WARS LA MENACE FANTÔME
8. BALDUR'S GATE
9. TOMB RAIDER II GOLD
10. EXPENDABLE

LES SORTIES PRÉVUES POUR LE MOIS DE JUILLET / AOÛT

A-10 WARTHOG (JANE'S)
ALIEN VS PREDATOR (FOX INTERACTIVE)
DARKSTONE (DELPHINE)
DISCWORLD NOIR (GT INTERACTIVE)
DRAKKAN (PSYGNOSIS)
DUNGEON KEEPER 2 (BULLFROG)
EXPERT POOL (PSYGNOSIS)
HEAVY GEAR II (ACTIVISION)
LANDER (PSYGNOSIS)
NEED FOR SPEED : CONDUITE EN ÉTAT DE LIBERTÉ (ELECTRONIC ARTS)
PAVILLON NOIR (EIDOS)
REVENANT (EIDOS)
SIERRA SPORTS : PGA CHAMPIONSHIP GOLF (SIERRA)
STAR WARS RACER (LUCAS ARTS)
STREET WARS (INFOGRAMES)
UNREAL MISSION PACK : RETURN TO NA PALI (GT INTERACTIVE)

MES QUATRE JEUX PRÉFÉRÉS POUR LE HIT-PARADE DES LECTEURS :

1) .....
2) .....
3) .....
4) .....

LES DEUX JEUX DONT J'ATTENDS LA SORTIE AVEC IMPATIENCE :

1) .....
2) .....

JE SOUHAITE VOUS VOIR PUBLIER DES AIDES POUR LES JEUX SUIVANTS :

1) .....
2) .....
3) .....
4) .....
5) .....

NOM : .....
PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
.....
.....
CODE POSTAL : .....
VILLE : .....

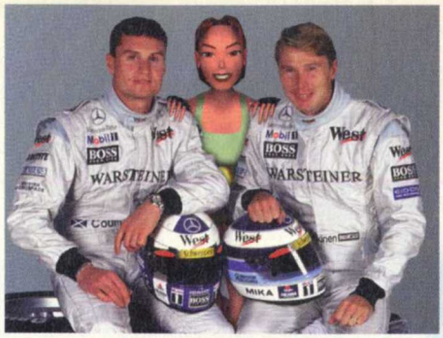
À DÉCOUPER OU À RECOPIER ET À RETOURNER À : PC SOLUCES — BLOC-NOTES, 6, BD DU GÉNÉRAL LECLERC, 92115 CLICHY CEDEX.

TOUS LES COUPONS RATURÉS, INCOMPLETS OU ILLISIBLES NE SERONT PAS PRIS EN COMPTE.

MICRO : Pcs 28

EIDOS FAIT DANS LA F1

Si vous avez d'excellents yeux, vous avez peut-être remarqué, lors du dernier Grand Prix de Monaco qu'Eidos sponsorisait l'écurie McLaren/Mercedes. Moi, j'ai rien vu (c'est normal, je ne regarde pas les GP), François non plus (c'est plus étrange, surtout que sa vision est extraordinaire, il peut tuer un de nos poulets de la hot-line à 300 mètres dans Half-Life). En fait, seul Rodolphe l'a vu. Comme quoi, à force de faire des soluces de Tomb Raider et d'en hurler de terreur la nuit, il est devenu très sensible à cet éditeur !



BOUGE PLUS

Des scientifiques de la NASA, à qui le FBI avait demandé d'améliorer 13 secondes de vidéo prises pendant l'attentat des Jeux Olympiques en 1996, ont créé à l'occasion des algorithmes permettant de stabiliser une image et de la rendre plus nette et plus claire. En trois ans, ils sont parvenus à un résultat infiniment supérieur à ce qui se fait actuellement dans les caméras grand public. Leur invention sera d'abord utilisée par l'armée, puis la police (pour identifier des suspects grâce à des vidéo-surveillances pourries), puis nous dans quelques années.

MOTS CROISÉS DÉJÀ TOUT FAITS

Horizontal
2 – co-auteur des news

Vertical
4 – co-auteur des news

BILLOU ET LES ORANGE BLEUS

Notre ami Billou vient de perdre une bataille contre ses propres employés : les travailleurs temporaires et à mi-temps employés à Microsoft réclamaient l'égalité des droits avec les travailleurs permanents, c'est-à-dire les avantages sociaux et les stock options (le droit d'acheter des actions de la compagnie moins cher). Par deux fois, un jugement avait été rendu en faveur de Microsoft ; mais finalement, la cour de cassation a décidé que ces travailleurs avaient bien les mêmes droits que les autres. Il faut savoir qu'environ un tiers des employés du siège de Microsoft est considéré comme main-d'œuvre temporaire, ne pouvant accéder aux diverses ressources de comme les salles de sport, les restaurants, les réunions, etc. Les employés permanents ont un badge bleu, les autres un badge orange. Les « orange » ont dû lutter plusieurs années pour faire reconnaître leurs droits.

on vous dit tout

À la fin de l'année, il se sera vendu 200 millions de téléphones portables dans le monde.

NSI IRRESPONSABLE

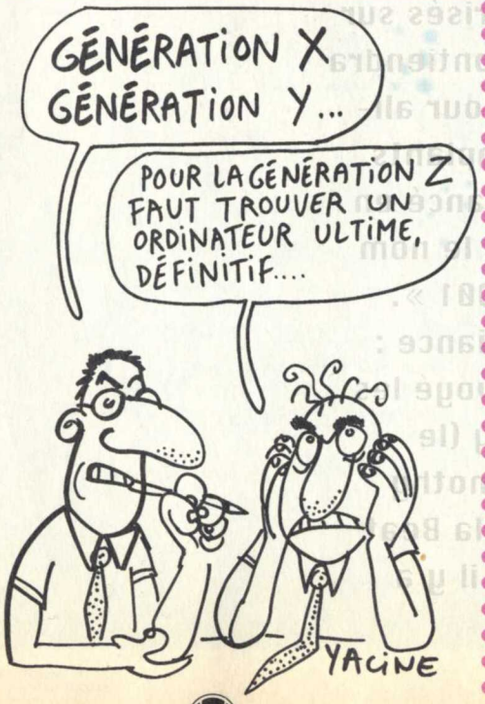
Quand on dépose une marque à l'Institut National de la Propriété Industrielle, celui-ci n'est pas responsable de la validité légale de la marque. Par exemple, si je dépose « Coca-Cola » naïvement, et que j'utilise ensuite cette marque, Coca pourra m'attaquer moi en justice, mais pas l'INPI, dont le rôle n'est pas de vérifier que ma marque n'existe pas déjà, mais simplement d'enregistrer ma demande. Et pour les noms de domaine ? Depuis quelques mois, plusieurs procès ont fait jurisprudence : je n'ai pas le droit de déposer « www.cocacola.com », par exemple. Mais admettons que ce nom ne soit pas déjà pris, si j'en fais la demande et que NSI, l'organisme qui attribue les noms de domaine, me l'alloue, NSI peut-il être tenu responsable des mêmes intentions de nuire que moi ? Non, a répondu récemment un juge américain, classant NSI et les autres dans la même catégorie que l'INPI. Son rôle n'est pas de faire œuvre de justice, et il n'a donc pas à être tenu responsable des dépôts qu'il accorde.

FESTIVAL DE CANNES

Comme je vous l'ai annoncé il y a quelques mois, le Festival des Jeux de Cannes aura lieu au mois de juillet, du 7 au 11 pour être précis. Le Palais sera ouvert au public, qui pourra s'initier à des tonnes de jeux, dont les disciplines classiques : échecs, dames, backgammon, bridge, etc. Le 7 au soir seront remis les As d'Or des meilleurs jeux de l'année 1999, et comme chaque année PC Soluces fait partie du jury. Amis Cannois, à bientôt.

GÉNÉRATION Y

Les nouvelles pubs américaines d'Apple s'adressent à la « génération Y », ainsi nommée parce qu'elle suit la « génération X ». Pour résumer, la génération X est celle qui a entre 25 et 35 ans aujourd'hui, qui s'est mise à l'informatique à l'adolescence, qui est individualiste, multi-raciale, ne croit ni aux institutions ni à l'engagement, est pessimiste pour l'avenir, est voyeuse et bouffe du média à la pelle, etc. La génération Y est donc celle qui suit, les 10-25 ans d'aujourd'hui, qui est née après l'émergence des ordinateurs, qui ne se pose pas de questions sur les médias, qui préfère Adidas à Nike, qui se fout des valeurs institutionnelles en leur préférant les valeurs de groupe. Et donc qui, selon Apple, préfère largement les iMac raisin et citron vert aux PC beige et gris. Mais comment vont-ils faire accepter à la Génération Y, qui refuse les étiquettes, la notion même d'appartenance à une génération ? J'ai l'impression qu'ils se gourent de cible. Les iMac, c'est pour les X. Les Y ne veulent pas un ordinateur qui fait tout, mais plein de petits boîtiers dédiés qui fonctionnent parfaitement, chacun pour une seule tâche. Enfin, tout ça, c'est généralités et étiquettes...



BUSHESTMALIN

Le candidat républicain aux prochaines élections présidentielles américaines, George W. Bush, est plus branché Internet que ses prédécesseurs. Par mesure de sécurité, il a déposé il y a déjà un an 200 sites du genre (je traduis) : www.bushpue.com, www.bushestuncon.com, www.bushpd.com, etc, et ce afin que ses opposants ne s'en emparent pas. Quand on tape l'adresse, on arrive directement au site officiel de George Bush. Bien pensé, non ?

STAR GAFFE

Près de 400 plans de Star Wars ont été créés sur des Macintosh avec Electric Image, un petit soft coûtant quelques milliers de francs. Play, la compagnie qui édite Electric Image, s'est plainte publiquement que George Lucas ne les cite jamais dans ses interviews, contrairement à leurs accords. Réponse d'ILM, la boîte de Lucas : on ne parle de toutes façons pas des effets spéciaux si peu de temps après la sortie du film, histoire de ne pas dévoiler tous nos « trucs ». Résultat : ILM est très colère contre Play, et c'est pas comme ça qu'ils vont obtenir qu'on les cite...

PAUL ALLEN EST UN GÉNIE

Paul Allen, le co-fondateur de Microsoft, qui détient toujours une énorme quantité d'actions de sa compagnie (180 milliards de francs...) mais ne participe plus à sa gestion, vient de lancer un nouveau concept que je qualifie sans hésiter de brillant : il lance un site de vente par correspondance un peu particulier. Vous choisissez un produit parmi des milliers, disons une caméra vidéo à 5000 francs. On vous annonce que la vente sera close au bout de deux semaines. Après ce délai, le prix baisse en fonction du nombre de gens qui ont commandé cette caméra. Si vous êtes tout seul, elle coûte toujours 5000 francs, mais si vous êtes une centaine à l'avoir commandée, comme c'est un achat groupé, elle ne vous coûtera plus que 4500 francs. Si vous êtes plusieurs milliers à l'acheter, elle peut tomber à 3500 ou 3000 francs ! Génial, non ?

CRISE DE NERDS À BOSTON

Du 1er au 3 octobre 1999 se tiendra à Boston la Geekpride. Cette manifestation, comme son nom l'indique aux anglophones, réunit les fous d'informatique à lunettes et boutons, ceux qui écoutent des mp3 de concerts pirates de Tori Amos : les geeks (ou nerds). Il y aura de la musique, même de celle que composent certains geeks. Il y aura des films geeks, comme THX 1138, Rollerball, Akira, Brazil (comme quoi ils ont bon goût parfois !), 2001, Wargame, Blade Runner... C'est l'occasion de noter qu'en France, il n'y a pas d'équivalent à geek. On dit généralement "informaticien", et tout de suite, on pense aux geeks. Serait-ce de l'ostracisme ?

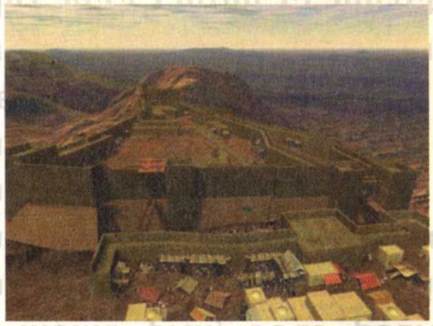
FOUTEZ INTERNET TRANQUILLE

La CRTC, équivalent canadien de notre CSA, vient de déclarer qu'elle ne demanderait pas de règlementation sur le contenu des sites Internet. « Ni maintenant, ni jamais », a dit son président, qui estime que ce n'est pas son rôle. On aimerait bien qu'Hervé Bourges en fasse autant, de ce côté de l'Atlantique. Ni maintenant, ni jamais, hein, Hervé ? Tu as bien compris ?

La NASA a choisi Silicon Graphics pour fabriquer le super-ordinateur qui développera et équipera les fusées du XXIe siècle. Il sera certes capable de piloter l'engin lui-même, mais aussi d'assister les médecins de bord lors d'opérations chirurgicales délicates. Prix inconnu pour l'instant (mais on peut supposer que c'est cher).

LE NUMÉRO DE VOTRE JEU A CHANGÉ...

Index+ et France Telecom Multimédia repartent en croisade avec Croisades Edition 2000, qui proposera 11 niveaux de jeu, 50 % de scènes inédites, et plein d'énigmes qui nécessiteront sans doute que l'on se plonge dans la base de données historique fournie avec le jeu. Croisades Edition 2000 n'est donc pas une suite à Croisades, mais une remise au goût du jour inspirée par Vikings. Rappelons que Croisades s'est vendu à 45000 exemplaires, ce qui prouve, une fois de plus, que le ludo-culturel est un secteur qui marche bien sur PC. Pas vrai m'sieur Cryo ?



BOYCOTT TÉLÉCOMS

Désolé d'être en retard pour vous l'annoncer : le 6 juin dernier, il y avait un boycott d'Internet dans 12 pays européens organisé par le groupe « Telecom.eu.org », qui demandait ceci :

1) Les tarifs des télécommunications doivent au mieux refléter les coûts des opérateurs qui les fournissent, et ce, indépendamment audités, ainsi que la législation européenne l'impose (traduction : que France Télécom cesse de se goinfrer sur le prix des télécommunications).

2) L'introduction de tarifs raisonnables pour les Internautes utilisant un modem afin de se connecter à leur FAI, pour permettre à tous les Européens d'accéder à Internet sans discrimination économique ou géographique (traduction : baisse des prix des communications sur Internet).

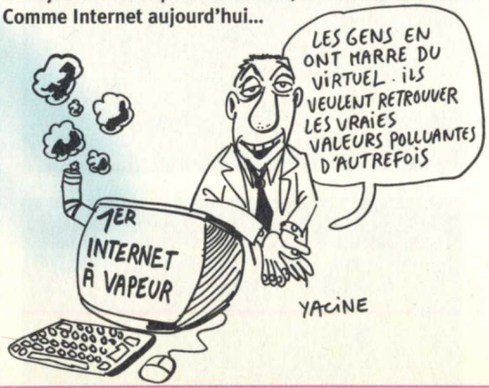
3) L'abolition des crédits temps afin que les communications tarifées reflètent exactement le temps passé lors de la connexion et de ne plus être victime des dysfonctionnements de réseau de l'opérateur ou du FAI (traduction : on arrête les « forfaits » et on paye ce qu'on consomme).

4) L'installation rapide des technologies d'accès moderne à Internet (câble, RNIS, satellite) et ce, dans des coûts d'accès raisonnables, qui permettront le développement rapide d'Internet pour le plus grand bénéfice des utilisateurs, des entreprises et des opérateurs (traduction : que France Télécom cesse de mettre des bâtons dans les roues des câblo-opérateurs).

On peut difficilement être contre, hein ?

VAPEUR

En lisant un bouquin d'histoire, je me suis aperçu qu'Internet était quasiment la même chose que la vapeur. Lorsque les premiers moteurs à vapeur sont apparus, en quelques années, tout ce qui existait a été converti à la nouvelle sauce : on pouvait désormais faire des « chariots à vapeur », des « moissonneuses à vapeur », des « tapis roulants à vapeur », des « cuiseuses à vapeur », etc. On prenait ce qui existait déjà, on rajoutait « à vapeur » derrière, et on faisait fortune. Comme Internet aujourd'hui...



IRONIE DU WEB

Tous les ans est attribué un prix à la conférence internationale du World Wide Web, à celui qui a dédié sa vie au maintien ou à la création des infrastructures de communication mondiales. Ce prix, de 60.000 francs, était sponsorisé cette année par Microsoft et Sun, et il a été attribué à Richard Stallman, l'inventeur de GNU (le seul acronyme auto-référentiel, qui signifie « GNU is Not Unix »), sorte de modèle pour les projets en Open Source (c'est-à-dire dont le code est public et libre de droits). En bref, c'est l'ennemi juré de Microsoft et consorts, qui tentent par tous les moyens d'imposer des standards fermés et chers, alors que Stallman fait tout pour qu'ils soient ouverts et gratuits. Ironique, non ? Il a profité de son speech pour avertir contre les dangers qui guettent l'Europe : à partir de cet été, les bureaux de brevets accepteront de breveter des algorithmes, des programmes et même des principes généraux, ce qui met en danger le concept même de source libre (puisqu'il suffit à n'importe quelle compagnie de piquer une idée gratuite, de la déposer et de demander des droits ensuite).

BILL ET MELINDA GATES

ont le plaisir de vous annoncer la naissance de Rory John le 6 juin 1999
Vous êtes cordialement invité à venir faire la teuf à la maison. Soirée costumée (pas de cravates). La soirée sera animée par DJ Steve (House-Groove-Techno).
PS : amenez des bouteilles SVP.

on vous dit tout

SOS BOMBES

Des victimes américaines de différents attentats à la bombe ont donné une conférence pour enjoindre les grands sites familiaux – AOL, Disney, Microsoft et Yahoo – de couper les accès aux sites qui donnent des « recettes » pour fabriquer des bombes. Il y a une raison à cela : l'un des deux gamins qui ont perpétré un massacre à Littleton dans le Colorado il y a quelques mois avait lui-même publié les plans d'une bombe sur Internet un an auparavant. Je ne sais pas pourquoi, ça me fait penser à Orange Mécanique. Être un homme, ce n'est pas choisir le bien sous la menace, c'est avoir la capacité de choisir librement entre le bien et le mal. Si vous n'êtes pas d'accord, inutile de m'écrire : cette censure n'est de toutes façons pas possible techniquement. Fin du débat.

LE BRAS INVISIBLE DE LA SCIENTOLOGIE

Amazon, le site américain spécialisé dans la vente de livres par correspondance, a retiré en février dernier un bouquin de son catalogue. Celui-ci, « un morceau de ciel bleu », traite des méthodes de « l'église » de Scientologie et a été interdit en Grande-Bretagne parce qu'il met nommément en cause un des membres de la secte. Il était toujours autorisé aux USA, mais par précaution, Amazon a préféré le retirer de la vente. Là-dessus, tollé général contre cette censure indigne, et le mois dernier, Amazon a dû remettre le livre au catalogue, en prétextant qu'il s'agissait juste de « trouver un moyen pour que le bouquin ne soit pas livré en Grande-Bretagne ». La scientologie, dont les méthodes de pression sont connues, prétend qu'elle n'est pour rien dans le retrait original. Ben voyons.

LES GRAMMY AWARDS, L'ÉQUIVALENT RICAIN DE NOS CÉSARS, ACCEPTERONT DÉSORMAIS LES BANDES-SON DES JEUX VIDÉO DANS LA COMPÉTITION. CE N'EST PAS UNE CATÉGORIE À PART, C'EST SIMPLEMENT LA CATÉGORIE « MEILLEURE MUSIQUE DE FILM OU DE TÉLÉFILM » QUI DEVIENT « MEILLEURE MUSIQUE DE FILM, DE TÉLÉFILM OU AUTRE MÉDIUM ».

AH!

Je continue ma news du mois dernier intitulée « Et? » et par la même occasion à faire plaisir à Michel (qui ne maquette pas les news ce mois-ci, c'est bien la peine que je m'énerve à trouver des accroches en un mot, tiens!) avec des titres de news très courts. J'espère que tu apprécies toujours... Bref, tout ça pour vous montrer quelques photos d'Extreme Biker, le futur jeu de motocross de Sierra, développé par Deibus Studios. Le jeu proposera plusieurs modes de jeu, en intérieur, en extérieur, en free style ou en course, sur plus de trente circuits au total. Ce jeu rappelle tout de même très fortement Motocross Madness de nos amis de chez Microsoft, et il nous tarde de le voir tourner pour faire la comparaison, vu les bons souvenirs que nous avons de ce titre unique en son genre jusqu'à présent.
(note de Michel à propos du titre : ben non, je m'en fous, je maquette pas ce mois-ci, comme tu le fais remarquer si justement. Tu peux y aller, vas-y les titres de 500 signes impossibles à mettre en page. Venge-toi)
(note de Vanessa : merci les mecs, c'est moi qui maquette, alors cool...)

MORMON GRAND-PÈRE

LES MORMONS DE L'UTAH, DONT ON SAIT QU'ILS AFFECTIONNENT TOUT PARTICULIÈREMENT LA GÉNÉALOGIE, VONT PUBLIER D'ICI LA FIN DE L'ANNÉE LEUR BASE DE DONNÉES DE 600 MILLIONS D'INDIVIDUS. IL Y A EN A DÉJÀ 400 MILLIONS CONSULTABLES SUR WWW.FAMILYSEARCH.COM DEPUIS FIN MAI, ET C'EST ASSEZ RIGOLO, PUISQUE LE PREMIER RÉFLEXE EST DE TAPER SON PROPRE NOM ; J'AI DONC LE PLAISIR DE VOUS ANNONCER QU'IL EXISTE UNE LOUISE DESANGLES, NÉE AUX ALENTOURS DE 1841 PRÈS D'EPINAC, DONT ON NE SAIT STRICTEMENT RIEN SI CE N'EST QU'ELLE A ÉPOUSÉ UN CERTAIN VICTOR TAICLET. CE QUI PERMET À MES AMIS DE ME DIRE « TON ARRIÈRE GRAND-MÈRE SUR INTERNET » SANS QUE JE LE PRENNE MAL. À TITRE DE TEST, J'AI CHERCHÉ AUSSI « DUPONT » : IL Y EN A 76, DONT UN SEUL EN FRANCE, LES AUTRES SE RÉPARTISSANT ENTRE LE QUÉBEC, LONDRES ET LES USA. BREF, C'EST RIGOLO, MÊME SI C'EST GRAVEMENT INCOMPLET, MAIS L'ÉGLISE MORMONNE COMPTE SUR VOUS POUR REMPLIR LES CASES VIDES.

CONFÉRENCE SUR LE MP3

La RIAA (la SACEM américaine) a organisé une conférence le mois dernier à Londres pour discuter du futur de la musique électronique. Je rappelle pour ceux qui étaient congelés ces derniers mois que le standard de compression audio mp3 sème la panique chez les éditeurs de musique parce qu'il permet de pirater très facilement des morceaux sur Internet. La RIAA a donc lancé le SDMI (Secure Digital Music Initiative), un groupe de recherche chargé d'étudier des solutions au problème du piratage. Le résultat de ces recherches a été annoncé lors de la conférence évoquée ci-dessus, et je vous le livre sans plus tarder : la RIAA propose de créer un nouveau format de compression audio, à peu près équivalent au mp3, mais « piégé », c'est-à-dire qu'à partir du moment où vous utilisez une fois ce nouveau format, vous ne pouvez plus ni télécharger ni lire de mp3 non protégés. En tant qu'utilisateur, vous devrez donc choisir entre « je continue à utiliser mes mp3, mais je ne peux pas accéder aux morceaux dans ce nouveau format sous peine de plomber ma machine », et « j'adhère aux recommandations de la RIAA, je suis entièrement sous leur coupe et je n'utilise plus de mp3 ».
En fait, la conférence était divisée en deux clans : les éditeurs, d'un côté, furieux de constater l'expansion du mp3, et les constructeurs informatiques, d'autre part, pliés de rire de voir les premiers se colleter à un problème qu'eux connaissent depuis longtemps : l'établissement d'un standard. De fait, aucun standard « propriétaire », c'est-à-dire créé par un constructeur ou un groupe et protégé par des droits, n'a jamais marché en informatique. Ils sont toujours dépassé par des standards ouverts équivalents. La tentative de la RIAA est donc, sous l'angle historique, vouée à l'échec, mais ils ne le savent pas parce qu'ils n'ont pas de vision globale de la chose : il ne connaissent ni l'informatique, ni Internet. Sony est un cas particulier : c'est à la fois un éditeur et un constructeur. Il développe actuellement, en partenariat avec Microsoft, un nouveau standard ouvert. Beaucoup d'autres compagnies proposent cherchent à imposer également leur propre standard, mais pour l'instant, seul le mp3 a la faveur du public, d'une part parce qu'il existe déjà quantité de morceaux téléchargeables sur Internet, d'autre part parce qu'il existe déjà quantité de lecteurs portables mp3...

FUSION RATÉE

Finalement, Deutsche Telekom et Telecom Italia, qui devaient fusionner pour éviter un rachat du dernier par Olivetti, n'ont pas fusionné, parce qu'Olivetti est parvenu à racheter Telecom Italia in extremis (et in chéros, aussi : près de 200 milliards de francs pour 51% du capital). Du coup, Deutsche Telekom, qui envisageait auparavant un rapprochement avec France Télécom, est bien embêté, parce que France Télécom s'est vexé que Deutsche Telekom fasse les yeux doux à Telecom Italia et a rompu les ponts. En attendant, Olivetti licenciera 20.000 employés de Telecom Italia, histoire de dégraisser le mammouth. Grâce aux télécoms, l'Europe avance !

CONTRE-ARGUMENT

Un des arguments de Microsoft dans le procès qui l'oppose au gouvernement, c'est : « maintenant qu'AOL a racheté Netscape, créant un pôle aussi puissant que nous, avec un navigateur concurrent, la notion même de monopole n'a plus de sens ». Or, Steve Case, le PDG d'AOL, a témoigné fin mai (les témoignages ont lieu en dehors du procès proprement dit) qu'il n'était pas intéressé par le navigateur de Netscape, mais par son portail et ses capacités de commerce électronique. « On serait fous de se battre contre Microsoft, a-t-il déclaré. En outre, le marché des navigateurs est pratiquement saturé ». Ce qui annule l'argument de Microsoft, qui va devoir trouver autre chose...

EAT AT BILLOU'S

Dépêchez-vous, il ne vous reste plus que quelques jours pour vous inviter à dîner chez Bill Gates. Il ne vous en coûtera que 6 millions de francs (comptez 4000 francs en plus pour le billet d'avion), qui seront versés à l'université où Melinda, la wife de Bill, a fait ses études. Et vous ne serez pas en tête-à-tête, puisqu'une centaine d'invités sont prévus. Mais bon, pour seulement 6 millions, on ne va pas faire la fine bouche.

ROLLING STONE, L'UN DES MEILLEURS MAGAZINES DE MUSIQUE DU MONDE (QUI A CONNU UNE BRÈVE EXISTENCE EN FRANCE IL Y A QUELQUES ANNÉES), SE LANCE DANS LA BAGARRE EN PROPOSANT SUR SON SITE DES MORCEAUX MP3 DE GROUPES QUI N'ONT PAS ENCORE SIGNÉ AVEC DE GROSSES COMPAGNIES, MAIS DONT LE JOURNAL ESTIME QU'ILS SONT SUFFISAMMENT BONS POUR LEUR DONNER SA CAUTION.

LE 712.543ÈME ARTICLE SUR UN PROCÈS DE MICROSOFT

MON DIEU, JE N'ARRIVE PLUS À SUIVRE TOUS LES PROCÈS DE MICROSOFT, IL Y EN A TROP. CELUI CONTRE SUN, À PROPOS DE JAVA – VOUS VOUS SOUVENEZ ? NON ? OK, BREF RÉSUMÉ. SUN A CRÉÉ LE LANGAGE JAVA ET VEND DES LICENCES D'UTILISATION À DIVERS ÉDITEURS. MICROSOFT A ACHETÉ LA LICENCE, EN A FAIT UNE IMPLÉMENTATION QUI NE RÉPOND PAS AU CAHIER DES CHARGES DE SUN, ET A DÉVELOPPÉ DES À-CÔTÉS QUI NE FONCTIONNENT PAS SUR LA VERSION ORIGINALE DE JAVA, PROBABLEMENT POUR S'APPROPRIER LE LANGAGE DE MANIÈRE DÉTOURNÉE. SUN A DONC ATTAQUÉ MICROSOFT IL Y A TROIS ANS. LE JUGE CHARGÉ DE L'AFFAIRE VIENT DE REMETTRE SES PREMIÈRES CONCLUSIONS, ASSORTIES DE DIVERSES QUESTIONS AUXQUELLES DEVRONT RÉPONDRE SUN ET MICROSOFT AVANT LE JUGEMENT FINAL PRÉVU POUR FIN JUIN. DANS CE DOCUMENT, IL COUPE LA POIRE EN DEUX : D'UNE PART, MICROSOFT A TORT DE NE PAS RESPECTER LA CHARTE DE COMPATIBILITÉ DE SUN, MAIS D'AUTRE PART, IL A PARFAITEMENT LE DROIT DE DÉVELOPPER DES EXTENSIONS AU LANGAGE S'IL EN A ENVIE. VOUS CONNAÎTREZ LE JUGEMENT FINAL EN RENTRANT DE VACANCES. SI VOUS RENTREZ. ROULEZ PRUDEMMENT.

Le FBI a fait fin mai plusieurs descentes chez des pirates de trois grandes villes américaines. Trois jours plus tard, ils devaient fermer leur site www.fbi.gov, victimes de la vengeance des copains des hackers arrêtés. L'interruption a duré plusieurs jours...

CYBER-SQUATT

LE « CYBER-SQUATT » DÉSIGNE LE FAIT D'ACHETER UN NOM DE DOMAINE INTERNET EN ESPÉRANT LE REVENDRE PLUS TARD À UNE MARQUE QUI EN A BESOIN. C'EST PAS TRÈS MORAL, MAIS ON EST DANS LE DOMAINE DE L'ARGENT ; ET C'EST UN PEU RISQUÉ, PARCE QUE SOUVENT LES JUGES TRANCHENT EN FAVEUR DE LA MARQUE ET ORDONNENT LA RESTITUTION DU NOM DE DOMAINE. POUR ACHETER UN NOM DE DOMAINE, IL FAUT D'ABORD LE RÉSERVER, ON NE PAYE QUE DEUX MOIS PLUS TARD. DES GAMINS ANGLAIS ONT PROFITÉ DE LA CHOSE POUR ESSAYER DE DÉPOSER LE MAXIMUM DE NOMS, TOUS DES COMBINAISONS DE QUATRE LETTRES (SACHANT QUE PRESQUE TOUTES LES COMBINAISONS DE TROIS LETTRES SONT DÉJÀ PRISES) GÉNÉRÉES PAR ORDINATEUR. ILS ONT RÉUSSI À EN RÉSERVER 75000 EN TROIS MOIS, AVANT QUE NETWORK SOLUTIONS, LA BOÎTE EN CHARGE DE L'ATTRIBUTION, NE LES APPELLE AU TÉLÉPHONE POUR LEUR DIRE QUE ÇA NE LES FAISAIT PAS RIRE DU TOUT ET QU'IL VALAIT MIEUX QU'ILS ARRÊTENT LEURS CONNERIES TOUT DE SUITE. LES GAMINS ONT BIEN SÛR OBTEMPÉRÉ IMMÉDIATEMENT. CE QUI CONDUIT LES AUTORITÉS À SE DEMANDER S'IL NE FAUDRAIT PAS MODIFIER LA LOI POUR INCLURE LE FAIT QU'ACHETER UN NOM DE DOMAINE NE SUFFIT PAS À S'EN ASSURER L'EXCLUSIVITÉ ; ENCORE FAUT-IL L'EXPLOITER.

VOS CHEVEUX DANS L'ESPA-A-A-ACE

Celestis vous propose d'envoyer votre ADN dans l'espace, sous la forme de 6 à 10 cheveux, pour la modique somme de 300 francs. Pour le même prix, vous pourrez aussi envoyer un message écrit et une photo, les deux étant numérisés sur un CD. L'engin spatial, qui contiendra au final assez de cheveux pour alimenter Poivre d'Arvor en implants pendant toute sa vie, sera lancé en 2001 vers l'infini et portera le nom charmant de « Encounter 2001 ». Vous pouvez leur faire confiance : c'est Celestis qui a déjà envoyé les cendres de Gene Rodenberry (le créateur de Star Trek) et Timothy Leary (le pape du LSD et de la Beat Generation) dans le cosmos il y a deux ans.

L'ORANGE DU MARCHAND

Kevin Mitnick, le pirate qui est en cours de jugement actuellement, s'est vu attribuer une demande de dommages en intérêts de 480 millions de francs par Sun pour avoir téléchargé illégalement le code source de Solaris (l'OS de Sun) en 1994. Problème : ce code source est aujourd'hui disponible pour 600 francs auprès de Sun, et il est même gratuit si vous achetez un autre produit Sun. Les 480 millions de francs, c'est le prix qu'a payé Sun en 94 à AT&T pour racheter Solaris. De plus, Mitnick ne l'a pas détruit, ne se l'est pas approprié puisqu'il n'a fait que s'en procurer une copie, sans priver Sun de sa jouissance. Alors, 600 francs ou 480 millions ? Les avocats se crêpent d'autant plus le chignon qu'il ne s'agit pas de récupérer l'argent (Mitnick est totalement insolvable) mais de créer une jurisprudence. Réponse fin juin lors de l'issue du procès...

1984+15

Une invention américaine : les récidivistes de la conduite en état d'ivresse devront désormais souffler plusieurs fois par jour dans un éthylomètre, à intervalles réguliers. Le résultat sera transmis par modem à l'organisme chargé de leur « rééducation ». S'ils picolent, hop, une petite visite pour les remettre en taule. Le procédé est actuellement en test dans un des états de l'union, dans le meilleur des mondes. Dormez, tout va bien.

STAR WARS PIRATE

LE DERNIER STAR WARS EST DISPONIBLE TELLEMENT PARTOUT, AU FORMAT MPEG, QUE C'EST À SE DEMANDER SI CE N'EST PAS DÉJÀ DANS LE DOMAINE PUBLIC. ON LE TROUVE SUR INTERNET, EN CASSETTE VIDÉO, ET MÊME EN LD ET DVD. TOUJOURS LA MÊME VERSION, DONT ON DIT QU'ELLE A ÉTÉ ENREGISTRÉE PAR UN PETIT MALIN SUR UN CAMÉSCOPE PENDANT UNE PROJECTION : IMAGE PARFAITE, MAIS SON POURRI. DÉCEVANT, PARAÎT-IL... MAIS C'EST PEUT-ÊTRE DU SNOBISME. IL Y A DIX ANS, ÇA FAISAIT BIEN DE DIRE, TROIS MOIS AVANT LA SORTIE EN FRANCE : « TERMINATOR II ? JE L'AI VU DANS L'AVION, C'EST PAS TERRIBLE ». AUJOURD'HUI, C'EST : « STAR WARS ? J'AI LE DVD, C'EST NUL ».

DE POCHE

Nos confrères illettrés du Virus Informatique viennent de sortir un trimestriel petit format qui traite exclusivement des consoles de poche. Actualité des consoles et des jeux qui vont avec, plus toutes les rubriques qui émaillent habituellement ce genre de magazine, pour un prix de poche aussi : 12 francs. Et le tout s'appelle « Pocket » (pour bien rappeler que c'est « de poche »).

NHK, la chaîne japonaise, a fait ce mois-ci une démo d'un service de télé numérique haute définition interactive qui devrait être lancé au début de l'année prochaine (la 2000). Selon la presse locale, c'est super beau, mais le côté interactif est totalement inintéressant. Qui a envie d'avoir la biographie de Yashiko Sumatu tout en regardant un de ses concerts ?

Eutelsat, sur les recommandations du Consortium Européen du Satellite, a cessé fin mai de diffuser Radio-TV Serbia.

ÉPILEPSIE

On vient d'apprendre grâce à un journal médical qu'un jour de 1997, à sept heures moins dix, 700 enfants japonais ont eu une crise d'épilepsie photosensible simultanément. Ils regardaient tous un dessin animé dans lequel le fond passait alternativement du bleu au rouge à toute vitesse. Suite à des tests, on a remarqué que la version noir et blanc du dessin animé ne provoquait pas ces crises : c'est seulement le bleu et le rouge en alternance rapide qui les provoque. D'où une nouvelle dénomination : l'épilepsie photosensible chromatique. Et d'où une réclamation de ma part : tous les téléviseurs doivent désormais être équipés de l'avertissement suivant, apposé sur l'écran même, en recouvrant une surface d'au moins un tiers : « Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie photosensible chromatique ou des pertes de conscience à la vue de certains types de dessins animés japonais. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie photosensible... »

SERIAL-CHASER

Les américains testent actuellement un système de dépistage des serial-killers qui ressemble énormément à la matrice des « Racines du mal » (de Maurice Dantec, que je vous recommande chaudement, tout en m'excusant de vous avoir recommandé son dernier avant de le lire, « Babylon Babies », qui n'est pas terrible, mais que ça ne vous empêche pas de lire « Les Racines du Mal », qui est vraiment un bouquin majeur) : 200 variables différentes sont entrées dans un réseau neuronal pour chaque crime, comme l'arme, la méthode, l'endroit, etc., et la machine compare tous les crimes entre eux jusqu'à trouver des similitudes. Pour l'instant, l'expérience vient de démarrer et personne n'a été appréhendé, mais les premiers résultats sont prometteurs : la machine identifie correctement certaines séries de crimes comme étant l'œuvre d'un seul et même tueur.

BAILLE BAILLE

Nathan Myhrvold, le chef du département Recherche et Développement de Microsoft, prend un an de congés sabbatiques, officiellement pour participer à une expédition cherchant des fossibles préhistoriques dans le Montana, officieusement parce qu'il se serait pris la tête avec Steve Ballmer, le numéro 2 de Microsoft. Déjà que Microsoft n'a pas beaucoup d'idées originales, si en plus le chef s'en va, qu'est-ce qu'il va rester...

IL RECOMMENCE

BILLOU VIENT DE DONNER 30 MILLIARDS DE FRANCS À SA PROPRE FONDATION, LA WILLIAM H. GATES FOUNDATION, SOIT ENVIRON 4% DE SA FORTUNE. RÉCEMMENT, CETTE FONDATION A INVESTI 300 MILLIONS DE FRANCS POUR LUTTER CONTRE LA MALARIA (?).

LARA SOLDÉE

On traite sans cesse Eidos de voleurs, mais ce n'est pas vrai, nous les aimons beaucoup, surtout depuis qu'ils nous ont annoncé que Tomb Raider III serait disponible au prix extraordinaire de 299 francs. Ça c'est de la promo ou je ne m'y connais pas !

PIRATAGE D'ÉTAT

Newsweek a révélé fin mai que Clinton avait ordonné à la CIA de déstabiliser Milosevic par tous les moyens, y compris et surtout informatiques : en piratant ses comptes bancaires à l'étranger, en entraînant des mercenaires albanais pour aller couper les lignes téléphoniques, etc. Ce plan était censé rester secret, y compris pour les autres membres de l'OTAN. Si leurs cyber-attaques sont aussi discrètes que leurs décisions top-secrètes, ils sont pas arrivés, les pauvres.

FRANCE TÉLÉCOM RÉFLÉCHIT...

...Ça lui change, dirons-nous, mais c'est pour la bonne cause cette fois-ci, puisqu'il s'agit d'instaurer un forfait Internet permettant de disposer de 20 heures de connexion pour 100 francs. C'est pas encore la panacée, d'autant plus qu'il faudra respecter les restrictions imposées par l'ART (Autorité de Régulation de la Télécommunication) : ce forfait devra être accessible à tous les internautes et aux autres providers (même ceux qui n'utilisent pas le réseau France Télécom). Si cette option est d'ores et déjà adoptée par France Télécom, sa date de lancement n'est pas encore fixée. Ce forfait, s'il est l'un des moins chers d'Europe, ne vaut pas un prix de communication spéciale à l'américaine. En effet, si l'on n'a droit qu'à un seul forfait, l'intérêt sera limité pour ceux qui surfent énormément (20 heures, c'est quand même bien court, quand on voit que les forfaits de 50 heures d'AOL paraissent déjà un peu pingres), et s'il faut prendre trois ou quatre forfaits, ce ne sera pas des plus pratique. Bref, c'est un premier pas, espérons qu'il y en aura d'autres!

ÇA VA MAL POUR SEGA

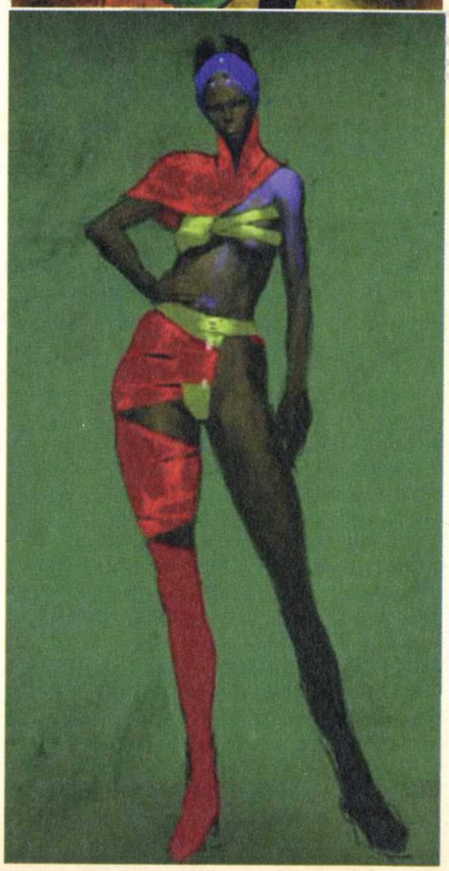
L'ex-géant japonais du jeu vidéo est sur la pente descendante. En effet, il semblerait être en cours de négociations avec Nintendo pour porter ses jeux sur la Game Boy, vendue à 70 millions d'unités.

SHAG LIKE A MINX !

JE NE PEUX QUE VOUS CONSEILLER D'ALLER SUR LE SITE WWW.AUSTINPOWERS.COM. TOUT LE MONDE EST FAN ICI, SAUF NATURELLEMENT RODOLPHE QUI EST TOUJOURS "CONTRE". VOUS Y TROUVEREZ DES INFOS SUR AUSTIN POWERS 2, DES JEUX EN SHOCKWAVE, DES TRUCS À DOWNLOADER ET MÊME DES PRODUITS DÉRIVÉS D'UN GOÛT, FORCÉMENT, DOUTEUX.

DAVID BOWIE INTERACTIVE

Quantic Dream a fait appel à David Bowie pour signer la bande originale de Omikron (qui s'appelle The Nomad Soul à présent qui s'annonce décidément grandiose. Plus fort, on pourra croiser un personnage ayant le visage de la star dans le jeu, son groupe jouant dans un bar, et on pourra même incarner un personnage inspiré de sa femme. Tous les moyens ont été donnés à ce jeu pour devenir un hit extraordinaire, et on l'attend de pied ferme!



DEEP COMPUTING

IBM vient de lancer un projet de 180 millions de francs visant à implanter sa notion de « deep computing » (calcul intense), ainsi nommée en référence à Deep Blue, l'ordinateur qui a battu Gari Kasparov aux échecs il y a trois ans. Il s'agit de créer des super-ordinateurs toujours plus puissants, capables d'analyser des problèmes contenant un nombre virtuellement illimité de variables, comme l'évolution de la météo, l'analyse d'un gène ou – je ne plaisante pas – le calcul des horaires du personnel des compagnies d'aviation. On mélange des matheux, des informaticiens, des commerciaux et des scientifiques dans 8 centres de recherche répartis à travers le monde, on leur donne les 180 millions de francs dont je parlais plus haut et on attend. À la fin, on obtient : 1) une meilleure image de marque, 2) le titre d'ordinateur le plus rapide du monde, 3) la météo des trois prochains jours, 4) le séquencement des gènes du babiroussa, et 5) l'emploi du temps de Josiane, qui travaille au guichet 612 d'Air France. C'est pas top, ça ?

INFOGRAMES : ÊTRE EN AVANCE SUR SON TEMPS

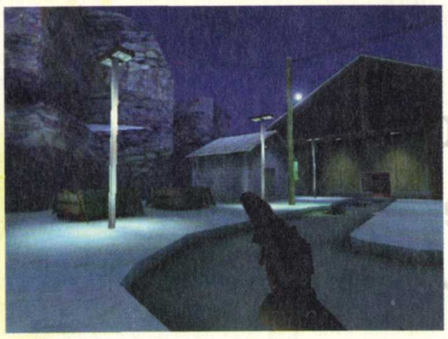
L'un de nos abonnés nous a écrit pour nous relater ses problèmes avec Silver, qui semble planter sur certains PC. Réponse de la hot-line d'Infogrames à notre malheureux lecteur : il faut appuyer sur la touche Esc AVANT que l'erreur ne se produise. Y a-t-il une formation de chiromancien pour PC ?

LA BEAUFERIE SE CONFIRME

Wizardworks fait partie de nos chouchous à la rédac, puisque c'est l'équipe de développement à l'origine de certains des jeux vidéo les plus crétins qu'ait porté la Terre : Deer Hunter, Bird Hunter, Trophy Hunter, Pro Bass Fishing. Erreur de jeunesse ? Non, blaireaux d'Américains. D'ailleurs, pour leur prochain jeu, les développeurs sont en pourparlers avec Harley Davidson, ce qui couronne une carrière unique (heureusement !). À quand des versions françaises avec "Legend of the 504 break", "Berger Allemand Master" ou "Survêt' Trophy" ?

MONOLITH : UN BOND EN AVANT

Monolith, boîte qui se spécialise décidément dans les Quake-like, développe actuellement "No one Lives Forever", inspiré de l'univers de James Bond comme l'indique plus ou moins son titre. On y incarnera Adam Church, agent des services secrets de la Reine d'Angleterre qui affrontera Otto Dentz, un biophysicien est-allemand. Pour les fioritures : 33 missions solo, 15 niveaux mutlijoueur, une vingtaine d'armes, et une sortie prévue pour le début de l'année prochaine (qui ne sera pas la première du XXIe siècle).



QUESTION

Quand la brebis clonée Dolly souhaite la fête des mères, à qui ? Sa mère, sa sœur, sa porteuse ?

(réponse : Dolly ne souhaite pas la fête des mères, c'est une brebis)

DAD', PRÊTE-MOI LA CAD'

Pitbull Syndicate développe actuellement Demolition Racer, un jeu où l'on pourra massacrer des voitures en laissant de la tôle sur la route. Il faut dire que la plupart des développeurs sont issus de Reflection, à qui l'on doit entre autres Destruction Derby 1 et 2. Le but du jeu sera donc de détruire les autres voitures à travers différents modes de jeu, comme le "Last Man Standing", le Stock Car, ou le "Suicide Race". La musique, quant à elle, sera du genre Heavy Hardcore Metal. Qui pulse, quoi. Sortie cet automne.

FUNNY PEOPLE

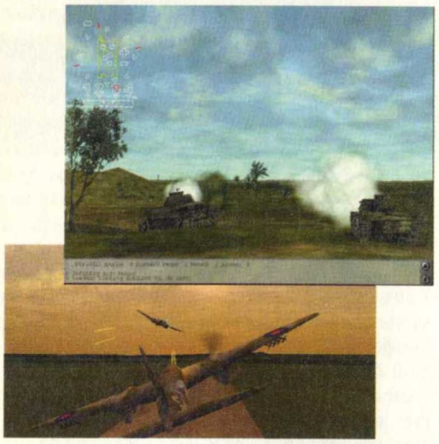
Travailler dans les usines de fabrication de semi-conducteurs est-il dangereux ? C'est ce que pensent, malheureusement, les parents du petit Zachary Ruffing, né malformé (pratiquement aveugle, os du crâne et des épaules déformés, utilisation de la bouche difficile). Ces derniers travaillaient en effet dans une usine de semi-conducteurs IBM où ils affirment avoir été exposés à des produits dangereux (solvants et autres produits chimiques). Prouver la responsabilité de l'usine risque cependant d'être très difficile. Cela soulève le problème des inégalités écologiques et économiques, puisque les processus les plus dangereux et les plus polluants sont généralement délocalisés vers les pays pauvres. Que voulez-vous, quand il est question de profits, plus rien n'a d'importance.

MICROSOFT ASSASSIN !

Un peu de rhétorique. Lors du procès de Microsoft, les responsables de la société ont argué du fait qu'AOL a racheté Netscape pour prouver qu'il y avait bel et bien concurrence sur le marché Internet. Mais l'économiste Franklin Fisher a rétorqué que, bien au contraire, si Netscape a été racheté par AOL c'est parce qu'il avait été écrasé par les manœuvres déloyales de Microsoft. Il n'est pas question ici de corrélation et de causalité, mais de sophisme et de démonstration rigoureuse.

PSYGNOSIS REMPILE

Voici des nouvelles de deux prochains titres de Psygnosis, Panzer Elite et Nations. Le premier vous mettra aux commandes de 23 tanks entre 1942 et 1944, entre l'Europe et l'Afrique du Nord, tout au long de 80 scénarios. Le réalisme devrait répondre à l'appel, et les fans de kaki seront à la fête, qu'ils soient plutôt branchés Axe ou Alliés. Le second se déroule aussi durant la Seconde guerre mondiale, et vous proposera de piloter des avions, cette fois-ci. Bref, c'est la guerre à tout va, côté simulation Psygno se porte donc bien, et l'on verra ce que ça donne en septembre !



UNE NOUVELLE SUITE À SETTLERS ?

Funatics, une équipe de développeurs issue de Blue Byte travaille actuellement à l'adaptation sur PC des Settlers of Catan (les Colons de Katan, en français), un jeu de plateau qui a remporté un énorme succès auprès du public allemand. Je n'avais jamais entendu parler de ce jeu avant qu'Arioch ne me donne l'info (note de Michel : il a reçu un prix au festival des jeux de Cannes). Cependant, si vous passez vos week-ends à l'Œuf Cube ou chez Jeux Descartes, peut-être serez-vous content de l'apprendre...

MORTYR LE MARTYRE D'UBI SOFT

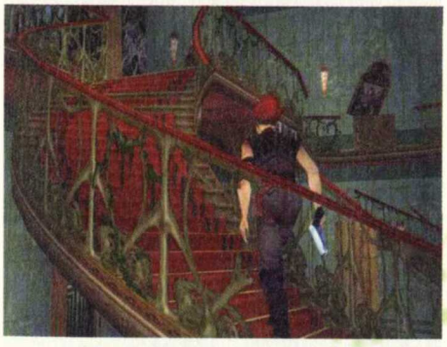
Ubi Soft a certes racheté les droits de distribution de I-Magic en France, mais cette distribution risque de se faire dans la douleur. En effet, Mortyr, un Doom-like réaliste prenant place durant la seconde guerre mondiale, ne sera pas distribué par l'éditeur français qui le juge trop violent. Un distributeur tiers est donc recherché par I-Magic pour faire plaisir aux futurs psychopathes français.

ENFIN DE LA PUB INTÉRESSANTE !

Belle initiative de la part de Creative Labs. Le neumbeur ouane du périphérique multimédia a en effet mis en place un partenariat avec l'ASJR (Association des Salles de Jeux en Réseau), pour équiper chacune des 29 salles de deux nouveaux PC. Ces derniers seront dotés d'une carte Sound Blaster Live !, d'enceintes FourPoint Surround et d'une carte 3D Blaster Savage4 (bien) ou 3D Blaster Riva TNT2 Ultra (mieux).

ALONE WITH CRYO IN THE DARK

Cryo devrait publier en octobre le premier jeu d'une nouvelle équipe de développement basée à Lyon, Gamesquad. Parmi les développeurs, on retrouve les talentueux programmeurs de jeux comme LBA ou Alone in the Dark. Leur jeu s'appellera The Devil Inside et sera une espèce de Resident Evil à la sauce grand guignol. On y interprètera Dave, envoyé par une chaîne câblée américaine dans un manoir hanté pour y déloger les revenants les plus monstrueux, ainsi que Deva, alter ego surnaturel de Dave. Mais comme Cryo est dans le coup, ne croyez pas que tout sera aussi plan-plan : en effet, une chaîne de télé est dans le coup, et des caméramens vous suivront durant votre périple pour vous offrir plusieurs angles de vue, parfois sur le même écran ! L'humour morbide et second degré sera l'un des points forts du jeu, et le présentateur sera omniprésent pour commenter votre avancée. Alors attention à ne pas perdre trop d'audimat ! On a hâte de voir ce produit, qui pourrait racheter le ratage du Gardien des ténèbres.



LARA CROFT GÉNÉREUSE

Nous vous disions au mois de mai qu'Eidos était une entreprise capitaliste alors que pas du tout. En effet, les niveaux inédits pour Tomb Raider II, inclus gracieusement de façon très gentille par l'éditeur dans la version longue sont disponibles sur Internet. Les cinq niveaux ? Non, pas encore, il faut patienter un peu. Le troisième n'est pas encore dispo à l'heure où nous écrivons cette news "rectificative", mais Eidos nous le promet, ils seront bientôt tous dispos sur le Net gratuitement sans que cela ne coûte un sou au joueur. C'est cool. Si les fans sont patients, ils pourront donc avoir tous ces niveaux inédits sans dépenser un sou, et ça c'est vraiment sympa de la part d'Eidos qui est décidément généreux car en plus il nous prouve, gratuitement, la véracité d'un proverbe : le temps c'est de l'argent. Pour prouver que vous êtes reconnaissants, nous ne pouvons que vous inciter à acheter Tomb Raider II version longue à 149 francs, car en plus de faire un beau geste, vous pourrez avoir tous les niveaux inédits d'un coup, sans attendre des semaines le bon vouloir de l'éditeur. Merci Eidos.

TOKA : PLAY ET BOSS

Toka est une boîte de développement française jusqu'alors spécialisée dans les consoles, et en particulier la Playstation avec Legend, Explosive Racing ou Burning Road. Leur prochain jeu risque de les rendre célèbres sur PC, puisque Soul Fighter est un Beat'em all dans un univers Heroic Fantasy. On pourra y incarner trois persos, un guerrier, un magicien ou une spécialiste des arts martiaux et l'on n'aura qu'à mettre des coups aux ennemis pour avancer. Ça a l'air vraiment beau, l'animation est réaliste (motion capture oblige) et tout cela s'annonce sympa.

PROCÈS MICROSOFT

Microsoft est sous le coup de trois différents procès pour atteinte à la loi sur les monopoles. L'un contre le gouvernement américain, le second contre Bristol Technology, une petite boîte qui se plaînt que Microsoft ne lui dévoile pas le code source de Windows NT, et le troisième contre Caldera, l'éditeur de DR-DOS, un concurrent de MS-DOS, qui prétend que Microsoft a tout fait pour rendre Windows 3.1 incompatible avec DR-DOS. Les trois procès sont en train de converger ; d'une part, les juges ont accepté de partager les pièces à conviction, et d'autre part, les journaux, qui cherchent à avoir accès aux pièces à conviction en question (il s'agit la plupart du temps de documents écrits), viennent de l'obtenir dans le procès contre Caldera, grâce à la récente décision d'un juge, et l'ont déjà dans le procès contre le gouvernement. Ça signifie un accès quasi-libre de la presse à tous les mémos et notes internes de Microsoft ; si ce dernier refuse de les communiquer, il doit s'en justifier auprès du juge, en prouvant que ça peut dévoiler des secrets de fabrication ou favoriser commercialement ses concurrents.

Le procès contre le gouvernement reprend en juin et devrait durer plus d'un mois. Trois témoins sont appelés par chacune des parties : un directeur d'AOL, un directeur d'un petit éditeur de softs et un économiste pour Microsoft ; un économiste, un directeur d'IBM et un expert informatique pour le gouvernement. Celui contre Caldera n'aura pas lieu avant l'an 2000, et celui contre Bristol est en cours. Ça fait du pain sur la planche pour les avocats (et ça en nourrit un paquet, croyez-moi).

En attendant, des témoins continuent à être entendus. Garry Norris, un employé d'IBM, a témoigné début juin que Microsoft avait multiplié par cinq le prix des licences pour IBM en apprenant que ce dernier refusait d'abandonner OS/2.

L'opposition entre eux était telle qu'ils ne sont parvenus à un accord qu'un quart d'heure avant le lancement officiel de Windows 95. Une petite phrase que le juge Thomas Jackson a prononcée en février dernier, pendant une des audiences : « la loi tacite dit que quand on s'aperçoit qu'on monte un cheval mort, la meilleure stratégie est de descendre du cheval. Mais dans les firmes juridiques, on essaye bien d'autres stratégies, parmi lesquelles : acheter un meilleur fouet ; changer de cavalier ; dire « nous avons toujours monté les chevaux de cette manière » ; nommer un comité pour étudier le cheval ; essayer de visiter d'autres compagnies pour voir comment elles montent des chevaux morts ; compliquer l'accès aux chevaux morts pour que ceux qui les montent deviennent une élite ; déclarer qu'un cheval mort est plus rapide, plus efficace, et moins cher qu'un cheval vivant ; et finalement, grouper plusieurs chevaux morts pour en augmenter l'efficacité ».

TEST DRIVE COMBIEN, DÉJÀ ?

Et voici des images de Test Drive 6, qui arrivent alors que nous avons à peine oublié Test Drive 5. 40 voitures seront intégrées à ce jeu, grâce à une pléthore de licences officielles, les graphismes ont été améliorés et, nous annonce-t-on, l'intelligence artificielle sera revue et corrigée. Test Drive 7 doit être en cours de finalisation, alors que les pourparlers sont en bonne voie concernant Test Drive 8, en espérant que cette activité ne nuise pas trop à Test Drive 12, d'autant que Test Drive 20 semble déjà fabuleux, mais ce n'est rien comparé à Test Drive 46.

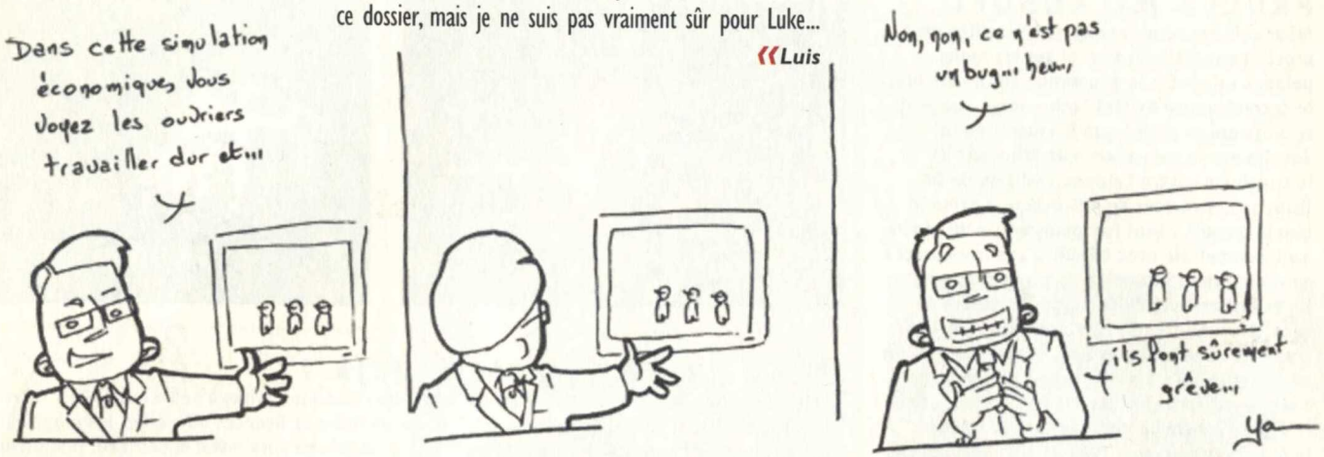
TRAVAIL AU NOIR

10.000 « bénévoles » travaillant sur AOL – les animateurs et modérateurs des forums, notamment – attaquent AOL en justice pour se faire payer les heures passées à bosser gratuitement. Vous me direz : de quel droit attaquent-ils, alors qu'eux-mêmes ont accepté d'être, justement, des bénévoles, c'est-à-dire, en bon français, des travailleurs pas payés ? D'abord, AOL a supprimé leurs accès gratuits en 96 (ils payent moins que les autres, mais ils payent quand même) ; AOL a grossi et est devenu très rentable, alors qu'à l'époque c'était une véritable communauté ; et enfin, ils se sont aperçus entre temps que la loi américaine n'autorise le bénévolat que pour les œuvres de charité. On estime que ça pourrait coûter dans les 120 millions de francs à AOL. Soit 12.000 francs par bénévole, pour plusieurs années de travail. Bon sang, c'est encore moins cher qu'un niakoué à deux dollars de l'heure !

MILLE ET UNE PAN DANS LES

Aussi loin que l'on puisse remonter dans la courte histoire des jeux vidéo, il y a toujours eu des bugs, ou "bogues", comme voudraient nous faire dire les créateurs de "mèle". Pourquoi ? D'où viennent les bugs ? Luke est-il le frère de la princesse Leia ? Est-ce que ça va disparaître ? Telles sont les questions abordées dans ce dossier, mais je ne suis pas vraiment sûr pour Luke...

«Luis



SAY NO TO BUGS

Je vous le dis tout de suite, pour la dernière question c'est non. Ce n'est pas la peine de lire entièrement ce dossier si c'est tout qui vous intéresse. Les bugs ne sont pas prêts, pour l'instant, à cesser de proliférer ou de se manifester de temps en temps, pour des raisons que je développerai plus loin. Eh oui, les bugs sont aussi vieux que les jeux eux-mêmes, en fait aussi vieux que la programmation. Qui n'a pas été coincé par un stupide objet à prendre dans un jeu d'aventure ? Ou, au contraire, profité de pouvoir prendre et revendre 48 fois le même objet, en général très précieux, pour se faire un maximum de brouzoufs en trichant ? Parfois c'est à l'avantage du joueur mais rarement...

UN JEU C'EST QUOI ?

à l'exception de langages de programmation visuelle, lourds en ressources comme Visual Basic ou trop étriqués comme le Logo de nos années lycée (vous n'étiez pas né ? C'est pas grave...), un jeu, à la base ça commence par aligner des lignes de code. Dans les années 80, on devait taper soi-même intégralement des centaines de lignes d'instructions publiées dans des magazines comme "Hebdogiciel" (salut Michel) pour obtenir un clone de Frogger. A l'arrivée on avait plutôt des messages du genre "syntax error line 1 056" (on reste copains Michel, c'est du passé tout ça...), parce qu'on avait tapé une connerie, les yeux rougis par l'écran après des heures de frappe intensive. Alors à l'époque, Lode Runner ou Wizardry étaient plutôt stables, c'est sûr. Les jeux étaient développés pour des machines spécifiques et recodés pour passer éventuellement de l'une à l'autre, mais c'était tellement simple.

Déjà les premiers cas d'utilisateurs buggés !

Aujourd'hui l'histoire est la même. Un jeu, c'est une idée, un concept, mais concrètement ça se traduit par des milliers de lignes de codes en langage machine. Regardez Microsoft, qui prétend avoir perdu les "codes source" de Windows... Ce système d'exploitation est devenu tellement foisonnant que l'on compense le fait de rajouter des lignes en augmentant la puissance des bécanes. C'est dingue !

LE BÊTA-TEST, C'EST QUOI ?

Avant c'était comme maintenant mais en plus simple, chaque bécane avait son langage mais avec quelques dizaines de kilo octets à contrôler, on voyait vite si un jeu fonctionnait ou pas. Maintenant ce type de vérification se fait en cours de développement, et à la fin dans la phase de bêta-test au cours de laquelle tout le monde peut être mis à contribution. Dans une petite société, les développeurs eux-mêmes vont jouer comme des malades sur ce qu'ils sont en train de créer. À la base, c'est une bonne démarche mais ce n'est pas suffisant parce qu'en jouant longtemps sur un produit, on prend des habitudes et pour bien checker un jeu, il faut justement essayer des situations a priori inhabituelles mais possibles, pour voir si tout va bien. De toutes manières, les développeurs n'ont pas les moyens de mettre en place des tests de grande envergure, comme me l'ont avoué les personnes que j'ai interviewées pour ce dossier.

Certaines boîtes font subir de longues phases de test en interne et en externe avant de commercialiser leurs produits. On passe une petite annonce et pour une somme modique, des petits jeunes vont s'atteler à progresser dans le jeu, d'autres à éprouver la difficulté d'un niveau ou à recommencer sans cesse le même passage en explorant les moindres recoins pour pousser le jeu dans ses retranchements. Très galère et très long, ça ne coûte pas trop cher mais prend du temps ; et le temps c'est de l'argent. Les années passant, le milieu du jeu vidéo acquiert de la maturité. Aujourd'hui, c'est une véritable industrie, probablement prospère, sinon ça se casserait la gueule. On touche à un problème de fond : le jeu, c'est intangible, c'est du rêve et l'industrie c'est : comment faire du fric avec du rêve... ça coince forcément quelque part !

BUGS D'HIER, BUGS D'AUJOURD'HUI

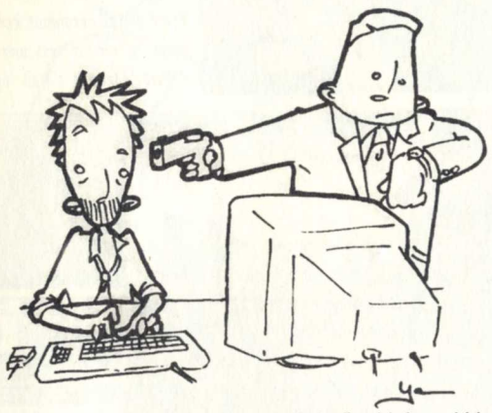
C'est un raccourci extrême mais dès qu'on est passé de l'Alice, du TO7 de l'Apple II ou de l'Atari au PC, pas mal de trucs ont changé. Le PC et le Mac sont devenus des plates-formes qui ont implanté une sorte de standard. On n'est sûrement pas les premiers à défendre les Mac – on utilise aussi bien des Mac que des PC – mais les Mac sont quasiment exempts de bugs. ça m'arrache les lèvres de dire ça mais c'est vrai ! Parlons plutôt de nos bêtes de course, sur lesquelles il faut faire de l'imposition des mains, voire brûler des cierges et invoquer Shub-Niggurath ou Nyarlathotep pour que ça marche. Alors avant de tirer sur l'ambulance, je vous l'ai dit, les bugs ne viennent pas que des développeurs. Un PC, vous le savez sans doute, c'est constitué de plein d'éléments de provenance différente.

équipez-vous en fonction de vos moyens et surtout de vos besoins, mais sachez que les éléments matériels hétéroclites sont à l'origine de nombreux bugs et autres plantages.

Avant, sous DOS, on avait de bêtes problèmes de carte-son à répétition, par exemple. Après, ce furent les cartes graphiques qui posaient problèmes. Certains jeux étaient également très gourmands en mémoire et c'était la croix et la bannière, un terrain favorable à toutes sortes de plantages. En fonction des jeux que l'on voulait faire tourner il fallait "adapter" la configuration de son PC au risque de ne rien pouvoir faire fonctionner d'autre !

Luis

NES OU LES BUGS JEUX VIDÉO



Aujourd'hui, faire un jeu, c'est aussi tenir compte de la diversité du matériel et même être capable de jouer les devins en imaginant avec quoi seront équipés les joueurs de demain. On commence un jeu et deux ans après il doit sortir en étant à la pointe de la technologie et donc tirer parti du nouveau matériel sorti dans les trois mois. Les fabricants de cartes graphiques envoient souvent des prototypes, ce qui facilite la tâche. De même pour les processeurs, j'ai vu mon premier Pentium II chez des développeurs six mois avant qu'il soit commercialisé. C'est ce qui permet à un jeu de ne pas être dépassé techniquement dès sa sortie, comme Heart of Darkness, mais c'est aussi un aspect très délicat car le matériel est en constante évolution. Les cartes graphiques elles-mêmes ont des drivers buggés et il faut attendre encore quelques mois après la sortie d'un modèle pour avoir des pilotes fiables.

NO ONE IS INNOCENT

Ne me dites pas que vous n'avez jamais eu de problèmes de bugs ! Les exemples abondent, par conséquent on va se cantonner aux jeux récents. C'est parfois carrément aberrant ! Je vous prie de m'excuser si j'oublie des titres au passage mais malheureusement la liste est longue et je n'aurai pas la place de tous les développer. Un simple petit tour dans la rédac' m'a suffi pour trouver des exemples à la pelle. Allez, tournez manège !

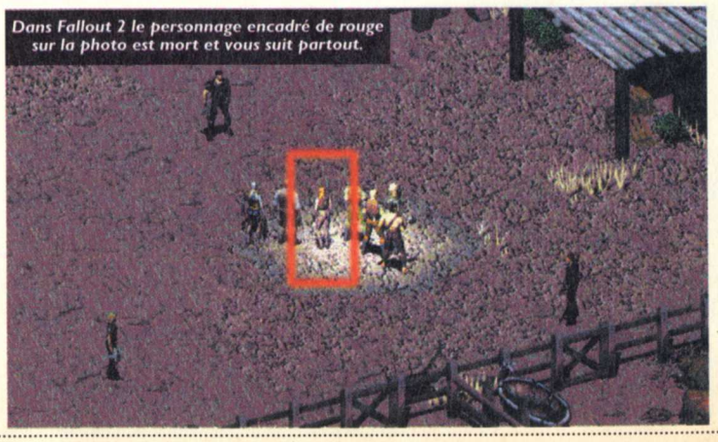
Trespasser

Dans le désordre, on commence par Tex Murphy Overseer, édité par Eidos. En essayant d'y jouer, on s'est aperçu qu'il manquait carrément des fichiers sur certains CD ! Résultat : impossible de finir le jeu.Et Trespasser ! Quand on pense que c'est Dreamworks, la boîte de Spielberg, qui s'en est chargée. Pour un coup d'essai dans le jeu vidéo, ce fut un coup de maître : le moteur graphique est épouvantable et rempli de bugs d'affichage ; et dans la version localisée on passait du français à l'anglais…

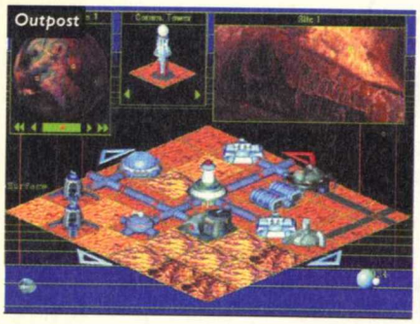
Red Baron 2, édité par Sierra, était buggé au point de vous faire revenir sous Windows à tout moment. C'est le stade ultime. On peut jouer, mais ça plante. Un patch qui s'est fait attendre longtemps est sorti et il en a... apporté de nouveaux tout en corrigeant certains des bugs existants. Ubuesque.

Red Baron 2

Fallout 2 d'Interplay, dans la version US, met en scène des enfants. Ils ont été retirés dans la version française. OK, mais le problème c'est qu'ils jouent un rôle dans l'aventure… Leur absence empêche de mener à bien certaines quêtes. L'un des personnages qui vous aide meurt systématiquement au même endroit, quoi que vous fassiez. Le comble c'est que son cadavre continue à suivre votre équipe.


Dans Fallout 2 le personnage encadré de rouge sur la photo est mort et vous suit partout.

MILLE ET UNE PANNES OU LES BUGS



Battlecruiser 3 000 AD était un jeu très prometteur. Venu de nulle part et édité par Acclaim, trois mois avant sa sortie hypothétique, il avait déjà son patch sur Internet, le genre de truc qui sent le pourri. Le jeu, on nous l'a présenté : il était visiblement loin d'être terminé et plantait à tout va. Un an après, il était offert gratuitement en téléchargement sur Internet. Pas de malaise pour l'acheteur puisque le jeu n'était plus à vendre, mais bonjour l'échec commercial !

Creatures

Offrir le jeu, c'est ce qu'aurait pu faire Sierra avec Outpost. Primo il était buggé et secondo il n'était pas terminé… Les joueurs qui avaient persévéré jusqu'aux dernières missions ont eu droit à un message d'excuses de la part des développeurs. La fin du jeu n'était pas implantée et patati et patata… Il y aurait peut-être une suite sur Internet… C'est à peine croyable.

Dans la série bugs graves, Creatures de GT Interactive plantait tellement qu'il a carrément été retiré de la vente dans sa version Macintosh après quelques semaines. Dans la version PC, de nombreux problèmes survenaient chez les utilisateurs de Windows 3.1 et le jeu était incompatible avec Internet Explorer 4, donc impossible d'échanger ses œufs de Norns sur le Web, dans ce cas.

Toujours chez GT Interactive, Myth 2 n'était pas buggé. En revanche dans sa version originale US, si vous décidiez (méticuleux comme le sont souvent certains) de l'installer dans un répertoire différent de celui qu'il vous proposait, lors de sa désinstallation il effaçait purement et simplement votre disque dur dans la foulée ! No comment. Quand on en arrive à ce stade de désagrément, c'est vraiment impardonnable.

THE CRYO TOUCH

Cryo a un lourd passé de produits buggés, auparavant au niveau du développement ou depuis deux ans en tant qu'éditeur, ce qui est nettement plus grave.

Dans le désordre : Ring, qui plantait sur certaines configurations et vers la fin du jeu, rien à faire, impossible d'aller plus loin. Carrément rageant.

Ring

Saga

Dans Saga, les unités n'en faisaient qu'à leur tête, une certaine forme d'intelligence artificielle somme toute.

River World déconnait complètement, la version test méritait le détour tellement c'était injouable

River World

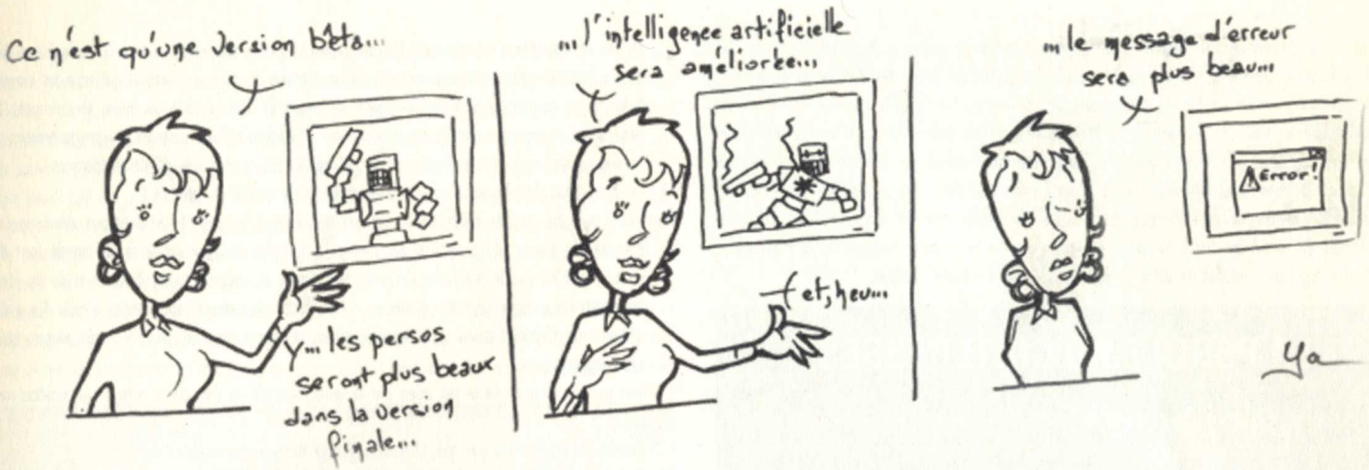
Dragon Lore 2

Dragon Lore 2 : un jeu sacrifié sur l'autel du budget et du délai de sortie à respecter. L'histoire a été amputée des deux tiers en cours de route et les cinq mille premières versions ont été commercialisées buggées en toute connaissance de cause, je ne vais pas balancer mes sources mais Cryo était parfaitement au courant. Des disquettes avec des patches étaient prévues pour les envoyer, en cas de demande. Point.

DEMANDEZ "L'HUMANITÉ", PAYEZ MAINTENANT, JOUEZ PLUS TARD…

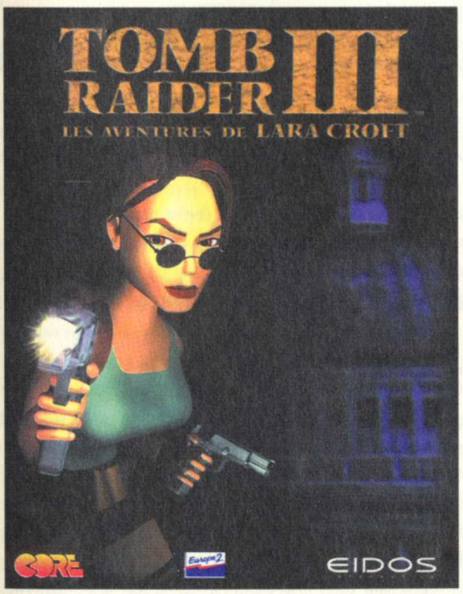
Mankind

DANS LES JEUX VIDÉO



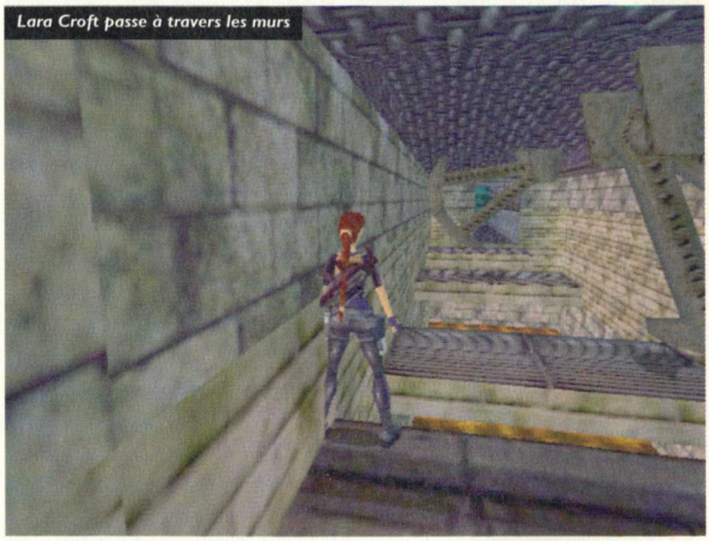
On en arrive à Mankind, le clou du spectacle. Record de la note la plus basse à PC Soluces. Un zéro pointé pour ce jeu uniquement on-line vendu en magasin des mois avant d'être opérationnel. Les responsables ont rusé juridiquement pour se mettre à l'abri des poursuites, en prétendant, en gros, que les boîtes de Mankind ne contenaient pas un jeu mais un abonnement temporaire d'un an à un serveur devant être mis en place bientôt. Les pseudo-abonnements déjà vendus démarreraient lorsque le jeu fonctionnerait. Et hop, "ni vu ni connu j't'embrouille". Certains confrères se sont fait l'écho du désespoir des vendeurs indépendants avec leurs centaines d'invendus ou de retours sur les bras. Ce n'est qu'un aspect des conséquences : les acheteurs ont dû apprécier également… Délirant, surréaliste et historique. à mon avis, cela reflète bien un état d'esprit général dont Cryo n'a malheureusement pas l'exclusivité.

LARA CRASH



Quand un jeu pourri est buggé, ça fait partie de l'ensemble. Il est déjà naze et en plus il est buggé, tant pis ! C'est un moindre mal, si les gens font gaffe, ils ne seront pas nombreux à souffrir. Quand un titre super et attendu est buggé jusqu'à l'os, c'est déjà plus malsain et c'est ce qui s'est passé pour Tomb Raider 3, que ce soit dans sa version PC ou Playstation. La série des Tomb Raider n'est pas irréprochable, mais dans les deux précédents volets, on avait surtout des bugs graphiques, au niveau des jonctions entre les pans de textures, rien de très méchant, on voyait derrière un mur en faisant tourner la caméra. Pas beau mais pas bien grave. Tomb Raider 3 est visiblement sorti prématurément… pour être dans les rayons à Noël coûte que coûte ! C'est bien malheureux parce que ce genre de titre n'a pas besoin de Noël pour se vendre ! La notoriété de Lara Croft est telle qu'Eidos n'était vraiment pas obligée de se précipiter. Sur Playstation comme sur PC, ce sont vraiment des Bugs rédhibitoires.

Quelques exemples. Sur PC, les personnages s'enfoncent dans les décors, on peut rester coincé, pas mort, derrière un rocher ; c'est bête, hein ? Le son déconne. Sur 9,9 bécanes sur 10, il est même carrément absent… On traverse des grilles sans le faire exprès, mais impossible en revanche de faire marche arrière puisque ce n'était pas la bonne façon de passer… Sur Playstation, le plus inquiétant est que le jeu ait eu l'approval de Sony, nécessaire à sa sortie. On se demande comment !


Lara Croft passe à travers les murs

Le niveau d'entraînement au début du jeu se termine par un parcours en quad en temps limité. Si vous sauvegardez dans ce niveau, votre sauvegarde vous remettra au début du niveau, pas là où vous avez sauvegardé, c'est galère mais bon… Si vous avez sauvegardé donc, une fois dans ce premier niveau, inconscient que vous êtes, vous serez bloqué plus tard dans le jeu. Cette première sauvegarde vous empêchera de continuer le jeu tôt ou tard. Après avoir exploré un environnement, une carte du monde vous propose de continuer en choisissant entre plusieurs directions, mais vous ne pourrez pas le faire, le jeu s'arrête là. La solution était de reprendre le jeu depuis le début sans sauvegarder durant le premier niveau, super non ? Je manque de place, il y en a plein d'autres comme ça. Une version "bugs-free" (sans bugs) est d'ailleurs sortie par la suite. Incognito.

POURQUOI LES JEUX CONSOLE PLANTENT MOINS QUE LES JEUX SUR PC ?

Déjà, les jeux sur console fonctionnent sur une console (si, si) donnée, et pas sur plusieurs. Enfin, il y a des jeux communs à plusieurs plates-formes mais leur conversion ne pose pas trop de problèmes, au pire un jeu sera moins beau sur Saturn que sur Playstation, s'il est sorti sur Playstation à l'origine. Remarquez, c'est un mauvais exemple, sur Saturn, il est forcément moins beau que sur Playstation !

MILLE ET UNE PANNES OU LES BUGS

Les kits de développement sur console sont identiques, les programmeurs disposent donc tous des mêmes outils pour créer leur jeu. Un aspect est très important car toutes les Playstation étant identiques, elles ont les mêmes types de composants, pas de malaise. De plus, le contrôle de qualité est très sévère pour les jeux console, surtout sur Playstation. Sony doit donner ce qu'on appelle son approval pour tous les titres qui sortent sur ce support. Cette autorisation est doublée d'une vérification de conformité à laquelle les éditeurs doivent se plier selon une charte hyper détaillée. Elle comporte notamment des contraintes pour l'emploi des boutons du paddle selon les actions du jeu, mais aussi l'interdiction de sortir des titres éducatifs qui changeraient la vocation ludique de la Playstation. L'approval exige huit semaines de délai. Je vous assure que c'est très complet.

LA PAROLE AUX INTÉRESSÉS

Pour ce dossier, j'ai voulu donner la parole aux professionnels des différents stades, de la conception à la vente. Il était naturel qu'ils aient leur mot à dire. Je voulais poser les mêmes questions à un développeur, un directeur du marketing et un commercial. Non pas en tant que responsable de telle maison d'édition ou de tel jeu, uniquement dans le cadre de leur fonction.
Malheureusement, pour des raisons diverses et variées, parfois pas de raison du tout — "je crois que ça va pas être possible, po-ssi-ble... , comme dans la chanson — je n'ai réussi à obtenir aucun rendez-vous ou réponse en dehors des développeurs. Ne vous étonnez donc pas de n'avoir qu'un seul avis, malgré mon insistance auprès de divers éditeurs. Remarquez, la vision des développeurs est pleine de bon sens et explique peut-être en grande partie le mutisme gêné auquel j'ai dû faire face de la part des éditeurs.

INTERVIEW DE DAVID CAGE PDG DE QUANTIC DREAM

Invité à voir Omikron, le futur jeu de Quantic Dream, j'ai profité de ma visite pour savoir à la source ce qu'en pensent les développeurs.

PCS : Pourquoi les jeux sont-ils buggés ?

D.C. : La question n'est pas là. Les jeux sont buggés, c'est normal. Il faut plutôt se demander pourquoi les jeux restent buggés lorsqu'ils sortent.

PCS : Oui mais là on passe directement à la dernière question que j'avais prévue. Au départ, qu'est qui fait qu'un jeu est buggé ?

D.C. : Un jeu est le fruit du travail de plusieurs personnes, lorsqu'on merge le résultat, il en résulte des problèmes techniques, des erreurs, des conflits qui créent des bugs, c'est normal.

PCS : Quelle part de travail représente le contrôle de qualité dans l'ensemble du développement. Chez vous, c'est considérable : plus de six mois avant la sortie du jeu, plusieurs personnes traquent les bugs dans Omikron. Est-ce toujours ainsi ?

D.C. : Ce n'est jamais suffisant, ça exige de gros moyens financiers, une excellente communication entre testeurs et développeurs. Nous commençons tôt parce que le jeu est énorme, les actions possibles sont très nombreuses donc c'est plutôt l'enfer à tester. On veille à ce qu'il n'y ait pas de bugs bloquants, tel que des retour sous Windows, pas de bugs de scripting où deux événements qui se succèdent ne se présentent pas dans le bon ordre et empêchent de continuer l'aventure. C'est souvent plus difficile de trouver les bugs que de les résoudre. Aucun produit ne devrait sortir avec ce genre de problèmes. Cela signifie que quelque part le minimum n'a pas été fait. Ensuite il y a des bugs graphiques, inesthétiques mais qui n'empêchent pas de jouer. Il y a des améliorations techniques possibles, ce sont des éléments que l'on peut corriger sans trop d'histoires, sauf lorsqu'il s'agit d'une erreur d'algorithme où il faut tout reprendre à zéro. Là, il y a du boulot !
Sur PC, le problème reste de savoir sur quelle machine ça va tourner, il faut envisager tous les cas de figure. Programmer pour deux cartes graphiques différentes est déjà contraignant, si l'on prend le cas d'une Riva TNT et d'une 3DFX, les explosions ne vont pas donner le même effet. Dans quel état de stabilité est le PC du joueur ? En développant sur console, on a beaucoup moins de problèmes car le matériel ne change pas. À ce stade on n'est plus responsable du test. Aucun développeur sur la planète n'a la structure ou les moyens de vérifier qu'un jeu fonctionne bien, partout, sur n'importe quelle machine ! Il nous faudrait des semaines et des dizaines de personnes. Sur un jeu de bagnoles, c'est sûrement faisable et moins galère, tout dépend du jeu. Quoiqu'il en soit, c'est à l'éditeur qu'il incombe de tester le jeu sous toutes les coutures. C'est lui qui en a les moyens. Selon le jeu, ça peut prendre plus ou moins de temps. Et c'est fait plus ou moins sérieusement. En général, on ne peut pas donner un master final à l'éditeur et faire attendre les programmeurs six mois pour que tout soit testé, c'est un travail qui se fait en parallèle du développement.

PCS : Donc, au final, c'est l'éditeur qui est responsable de la qualité du produit ?

D.C. : Oui. Il y a une grande injustice. Les jeux sortent buggés, les gens en veulent aux développeurs. Pourtant, la plupart du temps, ils n'y sont pour rien. Les meilleurs codeurs du monde font des erreurs, ce n'est pas le problème. L'essentiel est d'avoir les moyens de les détecter et de les identifier pour les corriger. ça peut signifier un temps de développement supplémentaire mais il y a des éditeurs qui n'hésitent pas à sortir les produits en sachant qu'ils n'ont pas été testés ou pire qu'ils sont buggés...

PCS : Vous trouvez normal que le jeu vidéo soit la seule industrie où l'on puisse acheter un produit non fini ?

D.C. : (ironiquement) Il n'y a pas que les jeux, regardez Mercedes et sa classe A...

PCS : Oui, mais chez Mercedes, on vous l'échange contre une qui marche...

D.C. : Ben, nous on a les patches. Quelque part on peut dire que Mercedes aussi fait des patches, des gros patchs... Non, ça dépend de quel côté on se place, l'éditeur a des raisons qui sont forcément des mauvaises raisons, mais plusieurs raisons. Il peut s'agir simplement de la prévision du jeu dans l'exercice fiscal de l'année en cours donc la date de sortie est impérative. Il peut y avoir eu aussi une énorme campagne marketing précédant la sortie qui tomberait à l'eau si le jeu était retardé. Dans ces cas-là, les développeurs n'ont pas le moindre mot à dire. En dehors de grosses boîtes comme Blizzard, capables de retarder un produit très attendu pour bien le tester, comme Starcraft, on ne peut rien faire. De toutes façons, sortir un jeu buggé est une catastrophe. Pour les développeurs plus que pour les éditeurs puisque que ça retombe généralement sur la tête des développeurs. En termes de notoriété, c'est ce dernier qui encaisse. On n'adresse pas le reproche à l'éditeur...

PCS : Est-ce que ça va changer ?

D.C. : Il n'y a pas de raison fondamentale pour que ça change. Les motivations des éditeurs resteront les mêmes, celles des développeurs également. Ce qui pourrait faire bouger les choses, c'est que les éditeurs se prennent de telles beignes à sortir des produits buggés que ça finisse par ternir leur image de marque ! Les gens n'auraient plus assez confiance, ce qui obligerait les éditeurs à revoir intégralement leur façon de procéder. En ce sens, c'est à vous, la presse, et aux acheteurs d'agir, en pénalisant les éditeurs qui font ça. L'inconvénient, au début, c'est que ça va encore retomber sur les développeurs. Mais si les gens font un blocus sur les produits buggés et que la presse fait son boulot d'information, à la longue les jeux seront contrôlés de manière plus rigoureuse avant leur commercialisation.
Mais l'absence totale de bug, je n'y crois pas trop. Faire un jeu est devenu très compliqué. Dans la mesure où l'on est des humains, on peut toujours faire des erreurs... Ceux qui ont fait Zelda sur Nintendo 64 étaient des dizaines à bosser dessus pendant quatre ans. Dans ces conditions, ils avaient une marge qui les mettait un peu plus à l'abri d'erreurs que dans la plupart des projets sur PC... C'est évident.

À QUI LA FAUTE ?

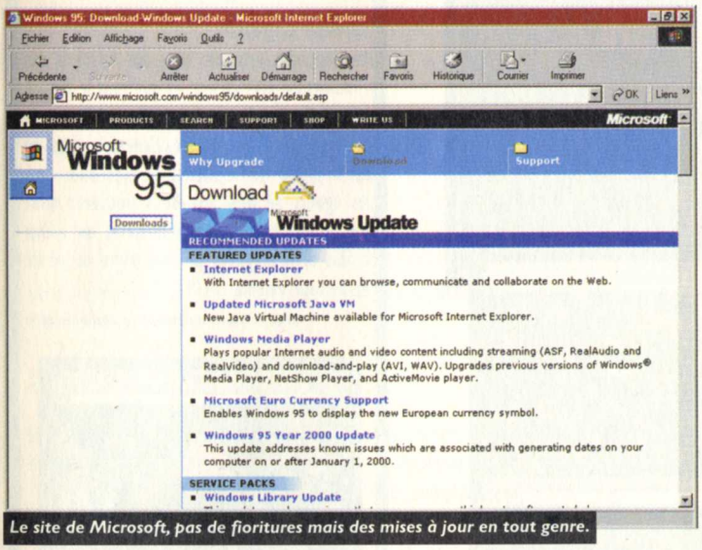
Qui accuser ? Pour l'utilisateur le jeu ne marche pas, c'est tout. Est-ce le fabricant de certains éléments du PC, est-ce le système d'exploitation ou tout bêtement les développeurs qui ont mal fait leur boulot ? On est au cœur du problème.

D'autre part, le nombre de nouveaux utilisateurs grimpe constamment et ces derniers commettent parfois des erreurs de débutant, ce qui est compréhensible. Il n'est pas donné à tout le monde de savoir configurer, au bout de quelques jours, un jeu pour qu'il utilise l'accélération 3D par le biais de sa carte TNT qui est 2D/3D ou de sa 3DFX2. Vaut-il mieux exploiter la TNT en Direct 3D ou existe-t-il une version Glide dédiée aux 3DFX ? Ah, mais au fait, ai-je bien réinstallé mes drivers Open GL ?

Sur PC, comme je vous le disais, on a d'une part un système d'exploitation complexe qui malgré les efforts de Microsoft avec Direct X est souvent imprévisible et la diversité du matériel qui compose un PC d'un modèle à l'autre ; deux causes importantes de mauvais fonctionnement. L'utilisateur lambda, la plupart du temps, connaît très mal son PC et encore moins Windows. Plus vous utilisez votre bécane plus elle est "polluée" donc susceptible de planter ou de refuser de fonctionner avec un nouveau jeu. Ici à la rédac',

on est obligés de formater nos disques durs et de réinstaller Windows au moins tous les deux mois sous peine de graves ralentissements, ou pire, de multiples dysfonctionnements. On travaille dans des conditions extrêmes. Mais le problème est le même au bout de six mois chez un joueur moyen. Les gens croient qu'ils ont bien effacé un programme en utilisant la fonction "ajout/suppression de programmes" alors que c'est souvent insuffisant. Windows, même dans sa version 98, ne désinstalle pas les jeux proprement. Ce simple détail fait que votre base de registres est généralement gonflée à mort de paramètres concernant des programmes que vous n'utilisez plus. C'est la galère, il faut finir de nettoyer à la main et ça les gens ne le savent pas. Au bout d'un moment le PC à des problèmes et du coup on accuse le jeu qui plante alors qu'il n'a fait que révéler un problème latent.

L'utilisateur est en droit de se plaindre. La qualité du système d'exploitation est un autre débat. Mais en attendant, le mieux est de bien connaître sa machine et Windows pour discerner d'où peut venir le problème avant de faire sonner les standards de toutes les hot lines. C'est dur de débuter sur PC. Ce n'est



Le site de Microsoft, pas de fioritures mais des mises à jour en tout genre.

pas nouveau et même si c'est de plus en plus simple, il reste une grande part d'apprentissage à acquérir sur le tas. Avec un PC, au départ, on est vite désorienté par des choses qui deviennent dérisoires avec l'expérience. Tout cela n'arrange pas le travail des hot-liners qui ont souvent un rôle de pédagogue avec des personnes parfois effrayées par l'aspect technique de leur ordinateur.

D'un autre côté, l'ampleur et le dynamisme que connaît le monde du jeu, encore marginal en France mais pas au niveau mondial, s'accompagne d'effets pernicieux indirects. On vend du ludique avec de plus en plus de professionnalisme et les contraintes de rentabilité sont importantes. Faire un jeu est l'affaire d'une vingtaine ou d'une trentaine de personnes maximum. Si vous espérez le rentabiliser sur le marché français uniquement, bonne chance ! Un titre qui se vend bien, c'est 25 000 exemplaires… Vous avez intérêt à bosser sur plusieurs projets à la fois, si vous voulez entrer dans vos frais et lorsque le jeu est un flop, pouvoir vous retourner grâce à d'autres titres. Quoiqu'il arrive, les équipes de développement ne sont pas de grosses structures parce qu'il faut une excellente communication interne afin d'éviter un résultat incohérent. En dehors de jeux très structurés comme les jeux de plates-formes, si chacun bosse dans son coin, le jeu s'en ressent. On ne peut pas aller plus vite que la musique et faire travailler cent personnes sur un titre pour accélérer son développement. De plus, lorsqu'un jeu marche il faut mettre la pression pour sortir la suite rapidement. Au niveau mondial, un bon succès représente entre 5 et 10 millions d'unités vendues pour les titres attendus. L'enjeu est donc énorme, que vous soyez petit éditeur européen ou grosse pointure internationale. Les contraintes de temps et d'argent sont très lourdes.

Les acheteurs pestent mais sont résignés. Ils attendent les patchs. Comme en France il n'y a que deux, trois millions de personnes qui ont accès à Internet, ils sont tributaires des patches diffusés sur les CD-ROM des magazines comme le nôtre. Quand il s'agit d'un patch d'amélioration, qui va limiter les accès au disque dur, augmenter la fluidité d'affichage, c'est bien, c'est une forme de service, on a de nouvelles bagnoles, de nouveaux personnages, de nouvelles missions, c'est intéressant. Mais lorsque le jeu est buggé au point de ne pas se lancer sur certaines machines, c'est loin d'être cool d'attendre un mois pour avoir

LA CHASSE AUX PATCHES

Je pense que si vous avez un accès à Internet, vous devez connaître quelques sites… Je vous en donne quand même quelques-uns, on ne sait jamais. Les éditeurs proposent généralement les patches de leurs jeux sur leurs propres sites, mais vous avez sûrement plus d'un jeu à patcher et certains sites sont très bien mis à jour pour faire votre petit marché. Vous ne perdrez rien à aller jeter un coup d'œil chez :

Pour les fabricants de cartes accélératrices 3D, vous mettrez à jour vos pilotes en allant sur le site du fabricant de la puce ou de l'assembleur de la carte.

Chez www.3dfx.com vous trouverez des pilotes génériques et spécifiques en fonction de la marque de votre carte.

www.riva.com offre les mêmes services pour ceux qui possèdent une Riva TNT.

www.gamesdomain.com

www.avault.com

www.gamespot.com

3dfx.com

riva.com

la mise à jour ou le patch correctif. C'est devenu presque une mode de chercher les patches. Pour certains jeux, on attend les patches avec autant d'impatience que la sortie du jeu en lui-même. Qui ne s'est pas entendu répondre : ah ouais, t'as la version 1.002 ? J'ai la 1.08 en bêta elle est vachement mieux... En gros : t'es qu'un vrai naze…

ET DEMAIN ?

Tous les acteurs du marché sont plus ou moins responsables. Dans l'absolu, l'acheteur est face à un vide juridique et à un état de fait. Les jeux ne sont pas fiables à 100 % et apparemment tout le monde s'en accommode. En tant que principe c'est délirant mais concrètement la situation n'est pas en voie d'amélioration. Les joueurs sont de plus en plus connectés à Internet et les mises à jour ou autres patches ne coûtent que le prix de la communication (pas toujours négligeable lorsque les patches sont lourds à télécharger). Il est facile de se réfugier derrière une attitude qui consiste à dire : vous voyez, on s'occupe des problèmes, on vous apporte la solution gratos. C'est pourtant la moindre des choses ! Mais on devrait presque les remercier… Alors, si vous voulez que ça change sans espérer la révolution, restez attentif, informé et réagissez en différant votre achat ou en boycottant les titres "sensibles", surtout si ce sont de gros titres attendus. Cette prise de position aura forcément des répercussions. J'espère ! Moi, qui partais optimiste dans ma "chasse aux sorcières", j'avoue qu'on ne peut malheureusement incriminer personne en particulier, ce serait trop simple, hélas !

l'internaute curieux

Rodolphe (RDonain970@aol.com)

Je profite de ces quelques lignes avant de recevoir la station Mir sur le coin de la figure (ou bien c'était l'invasion de la France par la Chine, je ne sais plus) pour remercier tous les lecteurs qui m'ont fait connaître leurs sites. Si jamais (mais je n'y crois guère), ce n'était pas ma dernière rubrique et que toute notre équipe devait survivre à cette catastrophe, je vous souhaite de BONNES VACANCES et rendez-vous à la RENTRÉE.

Fanfics

Je dois avouer qu'il m'a fallu quelques secondes pour comprendre que "fanfics" était la contraction de fan et de fiction. Ce site, réalisé par un de nos lecteurs, comporte quelques petites nouvelles inspirées par des jeux vidéo. Pour l'instant, il n'y a que Resident Evil, Tomb Raider, Zelda et ... Pong !!! Si cela vous inspire, envoyez votre prose.

http://perso.club-internet.fr/bouyer/chris/index.html

Chez Francis

Ah, sacrés Corses, ils n'ont pas fini de nous faire rire. Même le Net s'y met puisque ce site vous propose un petit jeu Java dont le but est de mettre le feu à la paillote "Chez Francis". C'est complètement idiot : il suffit de cliquer comme un malade mais ça m'a bien fait rire. Je ne sais pas si l'ex-préfet Bonnet trouvera l'idée aussi drôle sur son PC depuis les cours d'informatique de réinsersion de la prison de La Santé.

http://www.upian.com/francis/

Need for Speed 4

Thierry Marty avait déjà réalisé un excellent site consacré à Speed Busters et le bougre récidive avec, cette fois-ci, Need for Speed 4 comme thème. Pour ce qui est du jeu, François vous apprendra tout ce qu'il faut savoir dans ce numéro mais pour toutes ses évolutions, n'hésitez pas à faire un tour sur ce site qui promet.

http://perso.wanadoo.fr/tytram/nfs4/

00h00

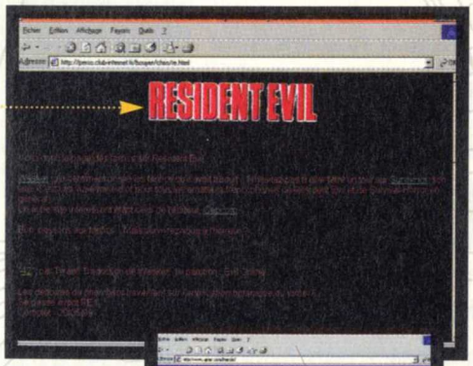
Voilà un site qui a compris la spécificité du commerce on-line. Il vous permet d'acheter des livres dans leur format classique ou dans leur version électronique. Vous payez alors pour recevoir l'intégrale de l'œuvre en fichier texte avec un écart de prix conséquent par rapport à son équivalent papier. Il y a même des downloads gratuits, alors essayez pour voir.

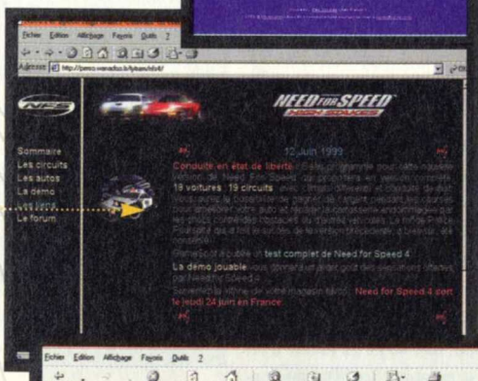
http://www.00h00.com

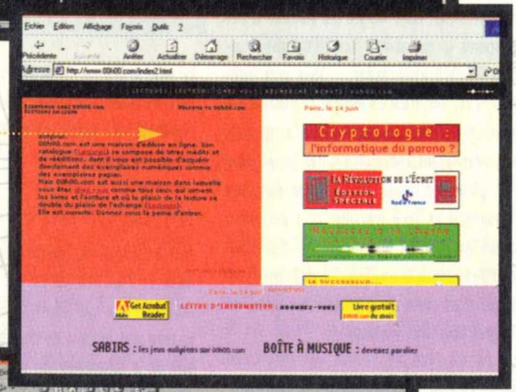
Forbidden Planet

Ce site est assez ambitieux puisqu'il se propose de recenser et de d'offrir une fiche détaillée de tous les films et toutes les séries de science-fiction depuis l'invention du cinéma. Vous y retrouverez également des critiques réalisées par des amateurs avec des avis assez tranchés et des notes en rapport. Un peu comme PC Soluces...

http://www.multimania.com/doctorsf/index.htm







Urban Legends

Les légendes urbaines sont des histoires qui circulent un peu partout et que tout le monde affirme être vraies sans que jamais la moindre preuve n'ait été apportée. L'exemple type en est le mythe de l'existence de crocodiles dans les égouts de New-York. Vous trouverez donc sur ce site tout un tas d'histoires du même acabit accompagnées de leur degré de vérité et de leur origine.

http://snopes.simplenet.com/ulindex.htm

Takeshi Kitano

Certains d'entre vous l'ont peut-être découvert lors du dernier festival de Cannes mais le bonhomme en est déjà à son huitième film en tant que réalisateur et a déjà tourné dans une flopée de longs métrages. Ce site, réalisé par un fan français de l'artiste, est très complet avec un graphisme sobre très approprié.

http://www.multimania.com/martinlang/

les mises à jour

Panzer Commander (v1.3)

Le moteur d'I.A. du jeu devrait totalement être revu avec cette mise à jour qui ajoute également des nouvelles campagnes.
"http://www.panzercommander.com/patches/pzc1_3.exe"

Fighter Squadron (v1.5)

Outre des améliorations dans la reconnaissance des cartes graphiques, ce patch offre pas mal de nouvelles fonctions au jeu.
"ftp://www.parsoft.com/games/SDOE/fspatch150.exe"

Starsiege Tribes (patch v1.5)

Cette mise à jour corrige quelques bugs mineurs et améliore le jeu en réseau.
"ftp://ftp.sierra.com/pc/patches/tribes10to15.exe"

Dark Colony

Si vous rencontrez des problèmes dans le jeu liés à vos pilotes d'affichage ou de carte-son, essayez d'appliquer cette mise à jour pour les supprimer (les problèmes pas les pilotes !).
"http://195.224.197.29/product_support/patches/dark_colony/patches/french/dc_french.zip"

The Reap (patch Cyrix)

Comme vous pouvez vous en douter, cette mise à jour résoudra les problèmes rencontrés par les malheureux possesseurs de Cyrix.
"http://195.224.197.29/product_support/patches/reap/patches/reapupd.zip"

Sports Car GT (patch v1.551)

Le jeu devrait désormais reconnaître d'avantage de périphériques de contrôle et de petits bugs devraient être corrigés grâce à cette mise à jour.
"ftp://ftp.sports-gaming.com/scgt/downloads/upgrades/scgt1551.zip"

Tank Racer (patch v1.01)

En principe, seul un petit problème pouvant survenir dans le niveau "Marécage" est concerné par ce patch.
"ftp://ftp.cdrom.com/pub/games_patches/general-patches/trace101.zip"

Puma Street Soccer

Cette mise à jour améliore la reconnaissance des cartes Voodoo 2 et Voodoo 3.
"http://www.pixelstorm.it/pss/patchpss1.exe"

www.pcsoluces.com

Cinéma
Jeux Vidéo
Musique
Sports
Auto
Voyage
Vie pratique
Shopping
Info continue

www.infodeclics.com

L'adresse jeux vidéo

Avec infodeclics, retrouvez votre magazine

PC SOLUCES
3 MAGAZINES EN 1

sur internet

www.infodeclics.com
Le premier web 100% loisirs

Internet gratuit !

0 franc tout Net !

Jusqu'à présent, Internet était un grand marché juteux pour les fournisseurs d'accès. Les internautes devaient en effet payer un abonnement pour pouvoir surfer, qu'ils se connectent ou non. Mais l'arrivée d'offres de connexion gratuite risque de changer tout cela, pour le seul profit des utilisateurs !

Un nouveau pas vers la révolution d'Internet pour tous a été franchi au mois de mai. World Online, un fournisseur d'accès (provider) faisait en effet la première offre de connexion gratuite à Internet en France, bientôt suivi par une foule d'autres : Free, Lokace, VNUnet... Tout aura commencé en Angleterre où Freeserve, un service gratuit de connexion à Internet de Dixons, aura créé une ruée sur le Net. Plus de 40 % des connectés d'outre-Manche passeraient en effet par un provider gratuit, sur un total d'environ 10 millions d'internautes, soit 18 % de la population. Ce n'est pas rien, et ce succès n'est pas étranger à ce genre d'offres on ne peut plus alléchantes. Depuis le mois de février, c'est au tour de l'Italie de proposer ce genre de "cadeaux" à ses internautes, via l'opérateur télécom Infostrada avec son service au nom hermétique de 1055.

Mais comme la France est un pays qui tente de combler son fameux "retard informatique", il aurait été inconcevable que l'on reste les seuls à se faire tondre pour s'informer et communiquer avec le reste de la planète !

Totalement gratuit ?

En France, nous devions passer par un fournisseur d'accès avant de nous connecter et pour cela, il fallait débourser environ 100 F par mois. La concurrence s'opérait au niveau de l'offre allant avec l'abonnement : durée de connexion (généralement illimitée), nombre d'adresses mail, taille allouée à une "home page"... Mais c'est surtout le prix de cette prestation de service qui était le plus important. Avec la gratuité, on sait que les fournisseurs les plus influents vont en prendre plein la poire. Ainsi, AOL a dû baisser son prix d'abonnement de moitié en Angleterre pour pouvoir lutter contre une concurrence devenue "folle" (pourquoi donner ce qu'on peut vendre ?).

Mais calmons-nous, car "Internet gratuit" est plus une vue de l'esprit qu'une réalité absolue. Un argument de "vente" (encore que le terme de vente soit mal adapté à un produit offert). En effet, il ne faut pas oublier que pour se connecter à ces providers d'un genre nouveau, on n'en utilise pas moins les moyens classiques, à savoir un modem et un ligne téléphonique. Il faut donc compter le prix du matériel (un modem de qualité coûte environ 1000 F), mais surtout celui des appels téléphoniques qui, s'ils sont généralement locaux, n'en restent pas moins importants. Les nouveaux venus sur le réseau mondial en sont souvent pour leurs frais, avec une facture téléphonique se comptant en milliers de francs pour les plus acharnés. Car si envoyer un e-mail ne coûte pratiquement rien et se révèle le meilleur moyen de rester en contact avec des personnes habitant loin de chez soi, le téléchargement de programmes lui, se révèle bien plus coûteux car bien plus long. Pour exemple, deux de nos fous d'Internet recevaient des factures de l'ordre de 4000 à 6000 F avant de passer par le câble...

Certes, ce sont des fous de la communication, mais cela fait réfléchir.

Que des providers proposent des connexions gratuites ne vous fera donc pas économiser plus de 200 F par mois, et jouer sur Internet coûtera donc toujours très cher ! Cependant, il serait injuste de cracher dans la soupe, avec des accès gratuits ! Mais, vous allez me dire, où est la nouveauté dans tout cela ? On peut déjà obtenir des e-mails gratuits (via Hotmail, Caramail, Yahoo...) et faire héberger sans frais sa page personnelle (Xoom, Geocities, AlternB...). Certes, mais pour tout cela, il faut passer par un fournisseur d'accès, jusqu'à présent payant. Bref, avec l'offre Primaliste Internet de France Télécom (qui n'est pas le Pérou puisque l'heure revient à 10 F environ), Internet devient, petit à petit, accessible au plus grand nombre (des possesseurs d'ordinateurs, faut-il le préciser ?).

Et pour rien, j'ai droit à quoi ?

Voici donc, en résumé, ce que nous offrent ces providers d'un genre nouveau, et tout ça pour rien du tout. C'est-y pas formidab' ?

Vous le voyez, les prestataires les plus intéressants du moment sont Fnac.net et Free.fr puisque le nombre d'adresses est illimité, 25 Mo sont alloués aux pages persos, et la couverture nationale. Attention, avec Fnac.net, l'hébergement des pages persos n'est pas encore en place. Mais on le voit, tout cela est très intéressant !

Reste malgré tout que le grand gagnant de l'histoire sera encore et toujours France Télécom, car "l'appel au peuple" des providers ne peut que relancer l'utilisation du réseau téléphonique. Le conseil du jour : achetez des actions France Télécom, ça va monter !

Yann Lebecque

Et le téléphone gratuit, c'est pour quand ?

Le frein principal au développement d'Internet en France reste bien sûr le prix des communications téléphoniques. Avec des tarifs avoisinant les 10 F de l'heure, cette activité reste encore onéreuse à long terme. C'est pourquoi des offres comme Internet par câble ou via ADSL intéressent de plus en plus de monde. Malheureusement, le premier est loin d'être au point (vraiment très loin), et le second, bien que très prometteur, en est encore au stade expérimental. Ne nous leurrons pas, France Télécom ne va pas rendre les appels locaux gratuits, puisque c'est le dernier domaine où son monopole reste acquis. Mais une solution proposant, comme en Angleterre, un accès téléphonique gratuit vers les providers en soirée et le week-end pourrait être un bon compromis.

PROVIDER	NB E-MAIL	PAGE PERSO	TARIF HOT-LINE	INSCRIPTION	ACCÈS AUX NEWSGROUPS	URL	POINTS D'ACCÈS
World Online	1	non	tél : 2,23/min	Par CD-ROM (payant 1 Euro)	oui	www.worldonline.fr	Toute la France
Free.fr	illimité	25 Mo	tél : 2,23 F/min On-Lin	En ligne, Fax, Courrier, Minitel	oui	www.free.fr	Toute la France en août
Fnac.net	illimité	25 Mo	tél : 0,99 F/min	On-Line CD-Rom gratuit	oui	www.fnac.net	Toute la France
Liberty Surf	illimité	20 Mo	tél : 2,23 F/min	On-Line CD-Rom payant	oui	www.libertysurf.fr	Toute la France
Lokace Online	1	non	tél : 0,99 F/min	On-Line	oui	www.lokaceonline.com-	Région parisienne (Lille, Lyon, Marseille et Strasbourg en juin)
Freesurf	illimité	non	e-mail	On-Line	oui	www.freesurf.fr	Région parisienne
VNUNet	1	non	e-mail	En ligne	oui	www.vnunet.fr	8 (Bordeau, Lille, Lyon, Marseille, Nantes, Région parisienne, Strasbourg, Toulouse)

UN PEU DE CULTURE POUR LES VACANCES, MAIS PAS TROP, DES PRÉCISIONS POUR ÊTRE CAPABLE DE DISTINGUER UN PUR SANG D'UN PERCHERON, UN OUTIL MAGIQUE POUR TESTER LE LOOK LE PLUS COOL DE L'ÉTÉ ET DE QUOI OCCUPER LES ENFANTS PENDANT QUE VOUS DANSEZ LA MACARÉNA SI LE MICKEY CLUB EST EN GRÈVE...

multimédia

VOYAGES CULTURELS

VANG GOGH ET LA CHAMBRE À ARLES

Ce CD-ROM est le deuxième d'une collection intitulée "Fenêtre sur l'art". Cette dernière a pour particularité d'aborder une seule œuvre en détail. J'avais oublié la quantité étonnante d'informations que l'on peut tirer de l'analyse d'un tableau. C'est très complet, on situe La Chambre dans le reste de l'œuvre de Van Gogh. Chaque élément est expliqué et mis en correspondance avec ce qu'il signifiait pour le peintre dans sa vie et celle de ses contemporains. Une biographie est également disponible et les commentaires sont très agréables à entendre sur fond d'extraits de "Pièces pour piano" d'Erik Satie. C'est un pari audacieux que de vouloir séduire le public par le biais d'un tableau connu et c'est un pari tenu même si pour des raisons évidentes il y a une absence totale d'interactivité.

*Note : ****
Éditeur : RMN
Prix : 150 F environ

COSMOPOLITAN VIRTUAL LOOK

Pour le prix d'une coupe de cheveux, Virtual Look vous offre en plus la possibilité d'en tester 300 autres différentes sur votre visage. Vous pouvez également vous voir en mariée. Ce soft nous a fait perdre une bonne partie de l'après-midi à essayer de trouver un modèle féminin consentant et en désespoir de cause, à tester toutes les possibilités avec toutes les victimes masculines potentielles du bureau. Ce n'est pas uniquement un soft pour les filles, les garçons ont aussi le choix de tester plusieurs coupes, moustaches et lunettes. Il y a également des accessoires tels que les chapeaux mais le choix est moins vaste que celui des coupes de cheveux. Il y a aussi le maquillage, le choix du fond de teint, les lentilles de contact et même l'épilation des sourcils. Quoiqu'il en soit, les transformations sont saisissantes de réalisme, les coupes collent parfaitement et de manière étonnante au sujet si vous partez d'une photo où le visage est tourné bien droit vers l'objectif. C'est un titre original et bien fichu, à la fois ludique et pratique, je vous le conseille chaudement.

*Note : *****
Éditeur : TLC-Edusoft
Prix : 200 F environ

TELETUBBIES

Ce CD-ROM vous propose de prolonger l'atmosphère, l'ambiance incomparable et indescriptible de la série d'émissions télévisées pour enfants du même nom. C'est très spécial et on aime ou on n'aime pas. Les enfants concernés, âgés de deux à quatre ans adorent. Ils ne seront donc pas déçus, par la version interactive qui reste très fidèle à l'original. Je regrette la pauvreté de la palette, limitée à 256 couleurs, mais l'ensemble du jeu est en 3D et les personnages sont proches de ce qu'on voit à la télé. Les activités d'éveil sont bien pensées, tout comme l'interface puisqu'il n'est pas obligatoire de cliquer sur un élément pour l'animer. En effet, il suffit de laisser le curseur dessus ce qui est bien plus simple pour les plus petits.

*Note : ****
Éditeur : Hachette Multimédia
Prix : 250 F environ

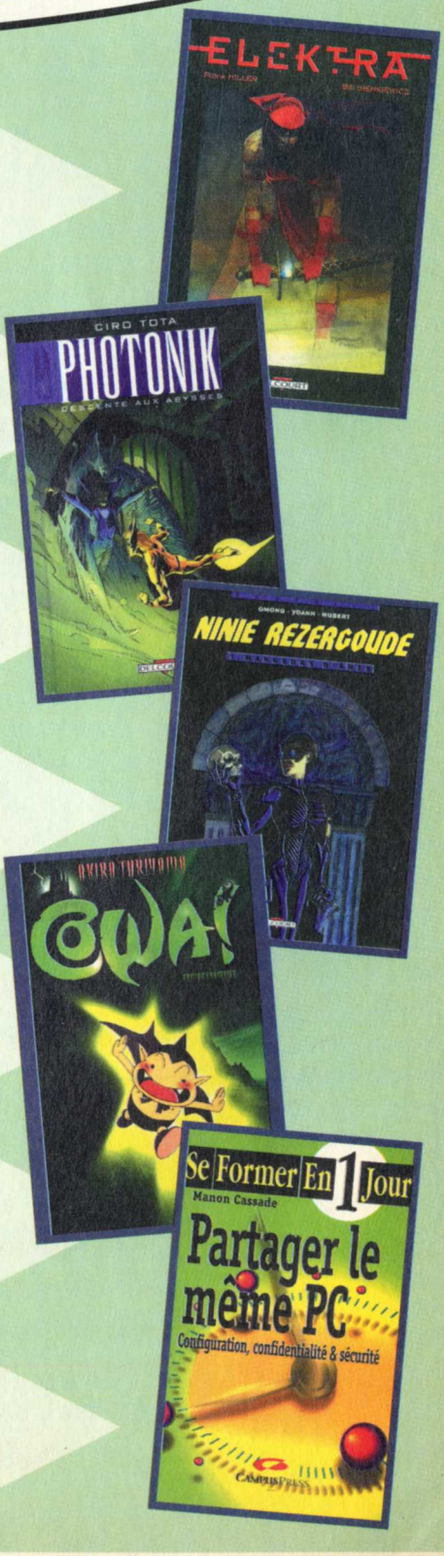
L'ENCYCLOPÉDIE DU CHEVAL

Commentée par Laurent Broomhead, cette encyclopédie est complète sans être indigeste grâce à des articles courts et une organisation intelligente par thèmes. Vous apprendrez tout ce que vous voulez savoir sur votre animal préféré que ce soit dans le domaine anatomique ou historique et un quizz vous permet de tester vos connaissances. Il y a tout ce qu'il faut savoir pour bien s'occuper de son cheval quand on a la chance d'en avoir un ! Deux cents vidéos, c'est beaucoup par rapport à ce qu'on a l'habitude de voir dans ce domaine et c'est bien vu. C'est un titre qui, à ma connaissance, n'a pas de concurrents directs. Le seul reproche que l'on pourrait lui faire concernerait l'esthétique discutable et un peu fade de son interface.

*Note : ****
Éditeur : EMME
Prix : 300 F environ

Comme c'est l'été, l'informatique est au repos. Pas de grands jeux, mais surtout pas de bouquins, à part des livres sans intérêt sur Internet et sur la gravure des CD. C'est d'ailleurs à se demander ce qu'ils trouvent encore à dire ! Alors, investissez plutôt dans la B.D !
«Yann

bouquins
la page des pages



Elektra - édition intégrale

Auteurs : Frank Miller et Bill Sienkiewicz • Éditeur : Delcourt • Prix : env. 200 F TTC

Comme toujours avec Frank Miller, nous avons affaire à une œuvre majeure (ça change de "chef d'œuvre"). Le scénario est une fois de plus très adulte et poétique, mais aussi assez difficile d'accès. Ça ne se lit pas avec un coke dans la main, l'esprit libre et du hard sur la chaîne du salon. Je conseille le trip-hop et quelque chose de plus fort qu'un soda pour profiter pleinement du trait psychédélique de Sienkiez... Sieneckwi... du dessinateur, qui a un nom aussi complexe que notre Stéphane Rakotondrainibe local (c'est un lutin qui travaille chez nous jour et nuit au mépris des lois sociales pour un salaire de misère). Bref, cette édition intégrale est certes un peu chère, mais elle vaut vraiment le détour !

Photonik - Descente aux enfers

Auteur : Ciro Tota • Éditeur : Delcourt • Prix : env. 80 F TTC

Ciro Tota, vous le connaissez peut-être dans le rôle du dessinateur du cinquième volet d'"Aquablue" et de la série qu'il fait en parallèle, "Étoile Blanche". Mais il faut savoir que Ciro Tota nous faisait déjà rêver il y a une bonne dizaine d'années, dans les pages de "Spidey" avec son super héros original, Photonik. Dix ans, que dis-je, au moins quinze ans ! Quand on a relu cette B.D. très classique, qui s'adresse aux plus jeunes d'entre vous, ça nous a fait prendre un sacré coup de vieux ! Pour le public visé, sachez donc que Photonik est un héros qui peut voler, se battre comme un lion et qui utilise la puissance de la lumière. Derrière ce titan se cachent en fait un bossu un peu malingre associé à un vieillard télépathe et un jeune garçon plein de ressources. Cette B.D. ne commence pas au début de la série - ce qui est regrettable - mais peut-être y aurons-nous droit dans le futur ?

Ninie Rezergoude

Auteurs : Omond, Yoann et Hubert • Éditeur : Delcourt • Prix : env. 80 F TTC

Que Core Design se penche sur cette série est quelque chose de logique car Ninie Rezergoude est une héroïne à mi-chemin de Lara Croft et d'Eon Flux (plus proche de la seconde, et c'est tant mieux). C'est une femme flic du futur, plongée dans une enquête surnaturelle (oui, "X-Files" n'est pas loin). Mais le plus sympa chez Ninie Rezergoude, c'est qu'elle est un peu une "routière" : elle se rince la bouche à la bière au saut du lit, elle drague les sportifs qui la font craquer et elle ne se laisse pas emmerder par son supérieur ! Le trait est franchement sympa, très dynamique et la mise en couleur impeccable. Le scénario nous laisse un peu sur notre faim et l'on attend avec impatience la suite de cette série qui s'annonce déjà comme bien déjantée !

Cowa

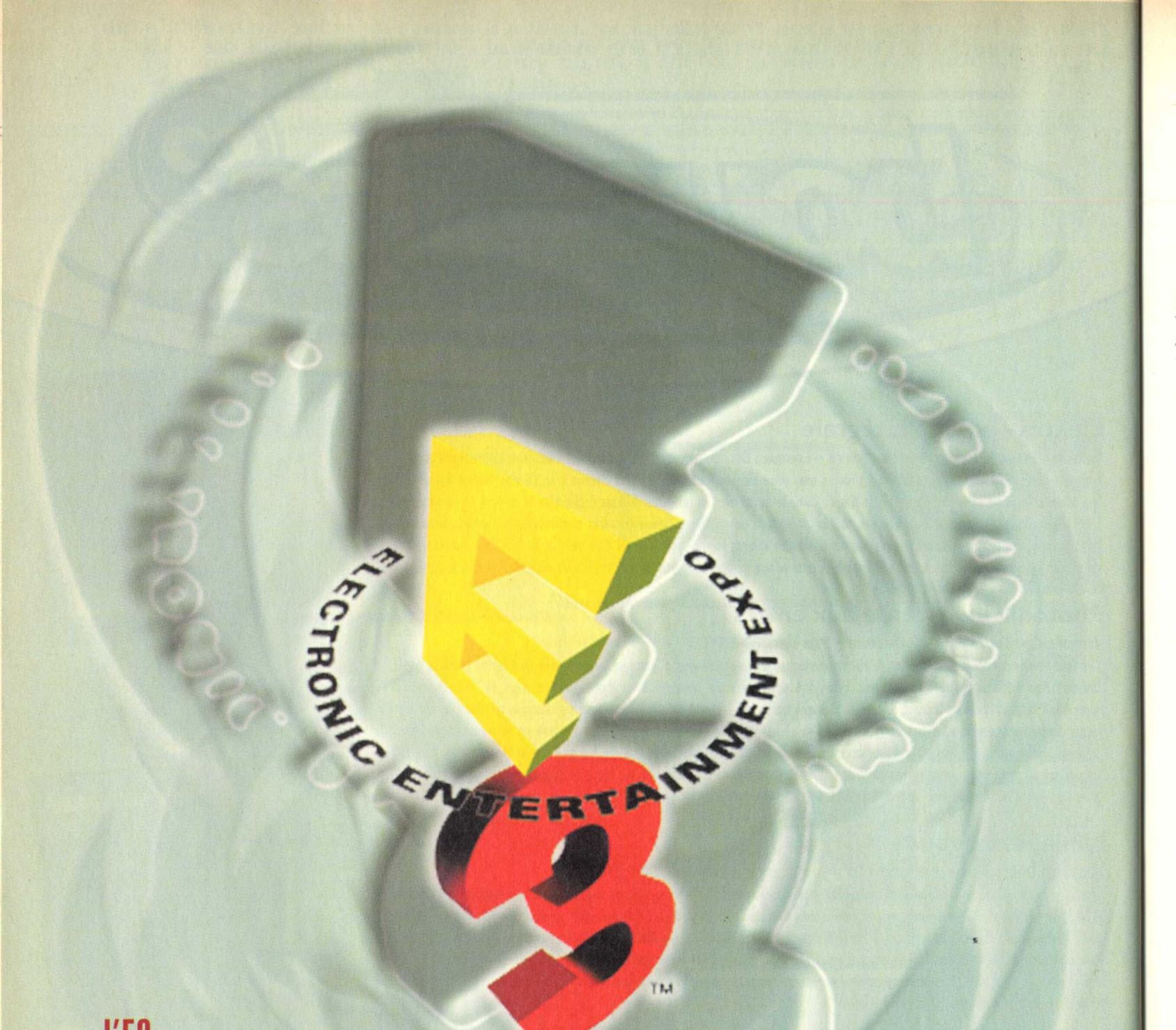
Auteur : Akira Toriyama • Éditeur : Glénat • Prix : env. 40 F TTC

Bon, question B.D., ce n'est pas le pied non plus. Je profite donc de cette accalmie pour vous toucher un mot de "Cowa", la nouvelle série d'Akira Toriyama, auteur de "Dragon Ball" et de "Docteur Slump". Cette série se trouve à mi-chemin des deux précédentes. C'est donc un mélange d'action et d'humour scato très japonais. Le héros, Cowa, est un enfant vampire ami d'un petit fantôme. Ils vont faire les cent coups avant de se lancer dans la quête d'un remède qui va les plonger au cœur d'une saga sans doute sans fin (enfin, on le suppose, connaissant M.Toriyama). Le dessin est très simpliste, très proche de celui de "Docteur Slump" qui n'est pas une référence dans le monde du graphisme (en tous cas, on l'espère !). "Cowa" s'adresse donc surtout aux enfants, privés de bons mangas depuis un certain temps. En outre, il n'est pas trop violent, ce qui change un peu des fleuves d'hémoglobine dont le genre est coutumier.

Partager le même PC

Auteur : Manon Cassade • Éditeur : Campus Press • Prix : env. 40 F TTC

Ce livre s'inscrit dans la série "Se former en un jour". Le sujet du jour - il sort tellement de livres dans cette série qu'on devrait plutôt dire "le sujet du moment" ! - est le partage d'un PC entre plusieurs utilisateurs. On découvrira les profils utilisateurs de Windows, la personnalisation du bureau, le courrier électronique, l'anonymat sur Internet, la destruction de dossiers, l'effacement des traces, etc. C'est en gros le guide du débutant parano, qui n'a rien à apprendre en matière de psychologie, mais qui a de grosses lacunes techniques. On peut cependant apprendre quelques trucs et astuces - sans y passer toute la journée ! - pour savoir bien partager son PC entre les membres de la famille.



L'E3, C'EST UN PEU LE TAJ MAHAL DES JEUX VIDÉO. SI VOUS N'Y ÊTES JAMAIS ALLÉ, VOUS NE POUVEZ PAS VOUS EN RENDRE COMPTE. DÉJÀ, EN CE QUI CONCERNE LA SUPERFICIE, SI ON VEUT TOUT VOIR, IL FAUT COURIR SANS CESSE, COMME SI ON AVAIT UN DÉLAI DE TROIS JOURS POUR VOIR LE LOUVRE OU LE BRITISH MUSEUM. ET AU NIVEAU DU NOMBRE DE JEUX, C'EST INCROYABLE. CETTE ANNÉE, ENVIRON MILLE CINQ CENTS ONT ÉTÉ PRÉSENTÉS (HEUREUSEMENT, À LA FOIS SUR CONSOLES ET SUR PC). ÇA LAISSE TOUT DE MÊME SEPT CENT CINQUANTE TITRES SUR PC. BREF, ON NE PEUT PAS VOUS PARLER DE TOUT... VOICI DONC LA DEUXIÈME SÉLECTION MADE IN PC SOLUCES, SPLITTÉE EN DIFFÉRENTS GENRES. LES JEUX DONT NOUS VOUS AVIONS DÉJÀ PARLÉ AU COURS DE CES DERNIERS MOIS SUR PLUSIEURS PAGES NE FIGURENT PAS DANS LE DOSSIER. SI VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR CES JEUX, JE NE PEUX QUE VOUS CONSEILLER DE COMMANDER LES QUATRE DERNIERS NUMÉROS DE PC SOLUCES. PAR CONTRE, SUR LE CD-ROM, VOUS TROUVEREZ DES VIDÉOS DE JEUX QUE NOUS VOUS AVIONS DÉJÀ PRÉSENTÉES LES MOIS PRÉCÉDENTS SANS QUE NOUS VOUS EN REPARLIONS DANS CES PAGES. C'EST DE L'INÉDIT ! CE N'EST PAS DE L'EXCLU (PARCE QUE C'EST SANS DOUTE DÉJÀ PASSÉ AUX USA) MAIS PRESQUE, VU QUE NOUS SOMMES LES SEULS À FAIRE CE GENRE DE TRUC DANS UN JOURNAL...

PAR XAVIER ALLARD, GRAND REPORTER

ACTION

PARMI LES JEUX D'ACTION, IL Y A PLUSIEURS TYPES. IL Y A LE SHOOT PUR ET DUR, OÙ UN NEURONE SUFFIT POUR S'EN SORTIR ET LES JEUX MÉLANGEANT LES GENRES : UN CÔTÉ JEU DE RÔLES PAR-CI, DE LA GESTION PAR-LÀ. BREF, LE GENRE A MÛRI, ET CE N'EST PAS PLUS MAL.

ABOMINATION

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : HOT HOUSE CREATION/EIDOS
DATE DE SORTIE : TROISIÈME TRIMESTRE 99

Avec un titre pareil, on peut s'attendre à un produit vraiment dégueulasse. En fait, il n'en est rien : il s'agit d'une sorte de Diablo moderne. Le background est assez sinistre : après une peste mémorable, l'ensemble des États-Unis est dévasté. Pis : une secte prend le contrôle des survivants, qui se voient génétiquement mutés. Un groupe de mercenaires - que vous dirigez - décide d'en finir avec cette secte. Vous pourrez bénéficier d'un inventaire monstrueusement abondant (une centaine d'armes, par exemple) et traverserez soixante niveaux différents, aux graphismes très variés.

ACTION MAN

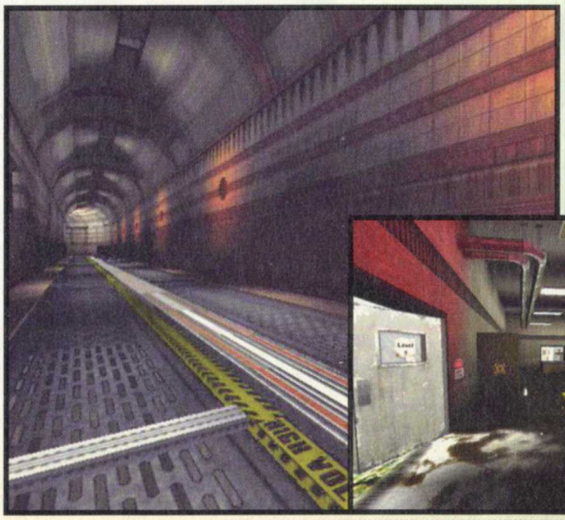
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : HASBRO/HASBRO
DATE DE SORTIE : NOVEMBRE 99

En voilà un qui a l'air rigolo ! C'est un mélange de plusieurs jeux différents : des énigmes, de la stratégie et, bien sûr, un bon nombre de scènes d'action. L'ensemble met en scène les jouets "Action man". Bon, bien entendu, c'est destiné aux plus jeunes. Reste à savoir s'il sera vraiment intéressant ou ne sera qu'un prétexte pour montrer tous les jouets de la collection.

AMEN : THE AWAKENING

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : CAVEDOG/GT INTERACTIVE
DATE DE SORTIE : SEPTEMBRE 99

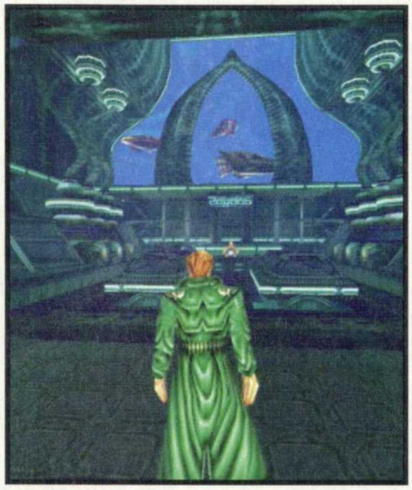
Voici un nouveau genre de jeu : le jeu d'aventure avec un scénario bien ficelé et le Doom-like. Le communiqué de presse indique que le jeu n'est pas basé sur une succession de missions, mais sur des actes liés entre eux. L'histoire du jeu se déroule dans un futur proche où un tiers de la population est devenu complètement fou et ne pense plus qu'à une chose : tuer les deux tiers restants.
Vous décidez que cela doit cesser et prenez les armes. Gage de qualité : c'est réalisé par Cavedog, les créateurs de Total Annihilation.

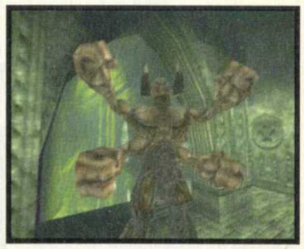


ANACHRONOX

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : ION STORM/EIDOS
DATE DE SORTIE : FIN 99

Il s'agit d'un jeu de rôles utilisant le moteur de Quake 2. L'idée est audacieuse, souhaitons que le résultat sera à la hauteur de nos espérances. Pour le moment, le seul jeu de rôles en 3D, c'est Lands of Lore, avec un moteur on ne peut moins convaincant. Or, Quake 2 a fait ses preuves. L'histoire semble elle aussi intéressante. Deux héros sont à la recherche des vestiges d'une race alien disparue ayant maîtrisé des technologies très puissantes. Ils sont également à la recherche d'informations sur une force ayant attaqué notre univers. Y a-t-il un point commun entre les deux buts recherchés ?
Par ailleurs, le jeu a l'air hyper complet : on y trouve en effet plus de cent cinquante ennemis et il est possible de construire ses armes en bricolant un peu. Mais ce n'est plus du Doom-like, mais du jeu de rôles.

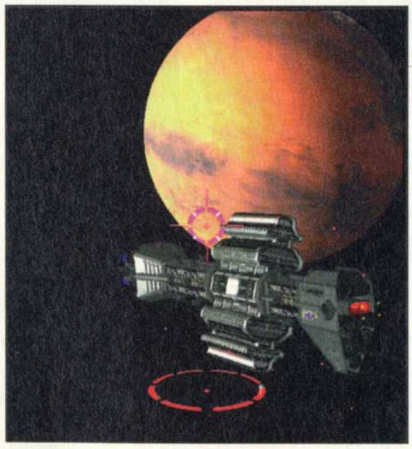
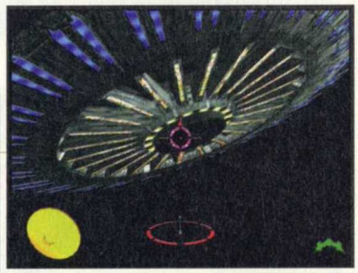




BABYLON 5

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : SIERRA STUDIOS/HAVAS.
DATE DE SORTIE : FIN 99

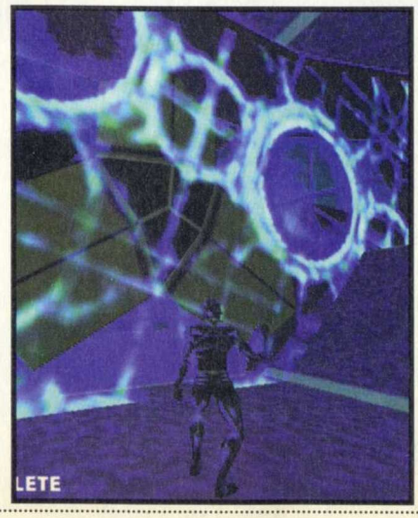
Dommage que l'on ne connaisse pas mieux l'univers de Babylon 5 en France. On se sentira un peu pris au dépourvu quand ce jeu arrivera avec ses multiples confédérations (Alliance terrestre, Fédération Minbari, Régime Nam, République Centaure et les Drazis). Mais bon, ça reste un jeu à part entière et l'on peut imaginer que les auteurs feront un vrai jeu plutôt que le nouvel épisode d'une série déjà très longue. On incarnera donc un pilote terrien, dans le mode Solo, comme dans Wing Commander Prophecy, par exemple. Mais on pourra aussi jouer les chefs suprêmes et diriger l'ensemble de la flotte dans une partie stratégique énorme : il sera en effet possible de diriger jusqu'à mille vaisseaux simultanément. Le graphisme semble être à la hauteur de celui d'une série de science-fiction.

MDK 2

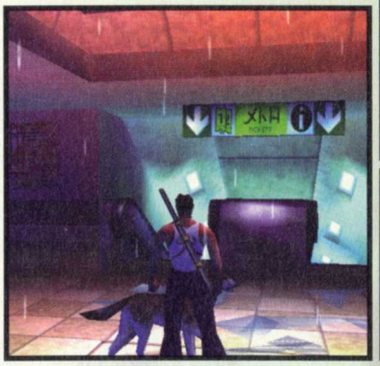
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : SHINY/INTERPLAY.
DATE DE SORTIE : INCONNUE.

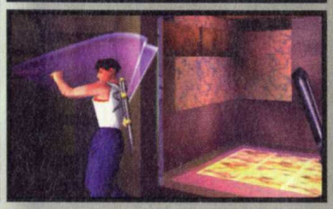
Ce titre est aussi bien prévu sur Dreamcast que sur PC. Fait extraordinaire, c'est l'équipe qui a fait Baldur's Gate qui s'occupe de MDK ; on voit mal quels autres jeux peuvent être aussi diamétralement opposés ! MDK 2 est la suite directe de MDK, c'est-à-dire que son scénario commence là où s'arrêtait le premier.
C'est ce que nous dit l'éditeur. Enfin, que cela commence tout de suite après ou dix ans plus tard, cela n'a que peu d'importance car il n'y avait justement pas de scénario. La particularité de ce volet, c'est que l'on pourra incarner les trois héros que l'on connaît déjà : Kurt, avec son parachute planant et son snipe, mais aussi Max, le chien et le professeur Hawkins. Ces deux derniers auront des armes spécifiques à leur disposition. Espérons que la difficulté sera un peu mieux réglée que dans le premier volet.



SABOTEUR

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : TIGON/EIDOS..
DATE DE SORTIE : QUATRIÈME TRIMESTRE 99..

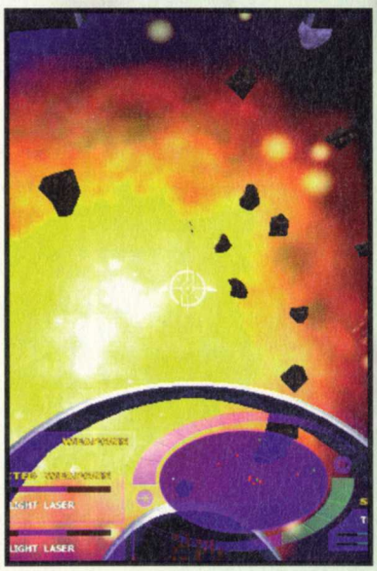




Qui se souvient encore du "Saboteur" d'il y a dix, quinze ans qui tournait sur CPC ou dans les bornes d'arcade ? Sur CPC, c'était en... deux couleurs : jaune et noir... Bon depuis, ça a vachement évolué. C'est passé en 3D, dans une vue à la troisième personne et c'est vachement moins bourrin. En fait, l'aventure y a la part belle, les énigmes aussi. Mais surtout, vous ne serez plus seul ! Non, on ne vous fait pas le coup de la belle amazone que vous délivrez et qui vous suivra jusqu'au bout du monde mais du meilleur ami de l'homme. Eh oui, un clebs vous accompagne. Grâce à son flair, il peut repérer les ennemis qui s'approchent de vous. Le background du jeu est une histoire de vengeance contre une mega-corporation, qui a tué votre grand-père. Bon, c'est vrai que ce point de vue-là, c'est assez accessoire...

TACHYON

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : NOVALOGIC/UBI SOFT..
DATE DE SORTIE : AUTOMNE 1999



Novalogic sort de son genre attitré. Incroyable, non ? Ils font autre chose qu'un simulateur d'hélicoptères ; moi, j'en reviens pas. C'est comme si... euh, je sais pas moi... comme si Titus se mettait à faire des jeux, par exemple.

Ça se déroule tout de même à bord d'un cockpit, leur truc ! Et le scénario a beau être situé dans cinq cents ans, on se retrouve à piloter un appareil et à tirer sur l'ennemi. À mon avis, y'aura quand même plein d'options dans tous les sens. L'univers de Tachyon semble très complet. On y trouve des mondes dirigés par des mega-corporations qui régissent tout. Las de cette situation, quelques pilotes émigrent dans un coin de la galaxie où l'omniprésence de cette société est moins pesante. Et les voici dans une zone un peu oubliée et un peu mal famée. Les corporations leur foutent la paix jusqu'à ce qu'on y trouve des gisements importants de matières premières. Les pilotes n'ont pas envie de bouger et se sentent chez eux. Les corporations n'auront de cesse de vouloir les déloger. Le combat sera rude.

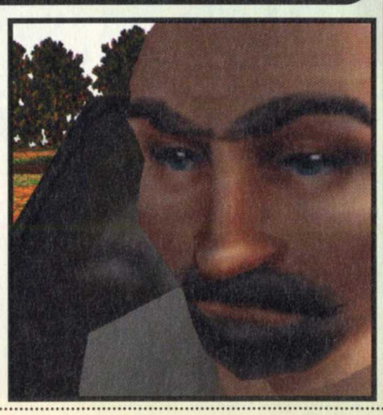
Comme l'équipe de Novalogic nous l'a déjà montré, elle sait utiliser la 3D. Graphiquement, c'est superbe et, comme dans les nouveaux jeux du genre, certains vaisseaux sont véritaablement énormes.

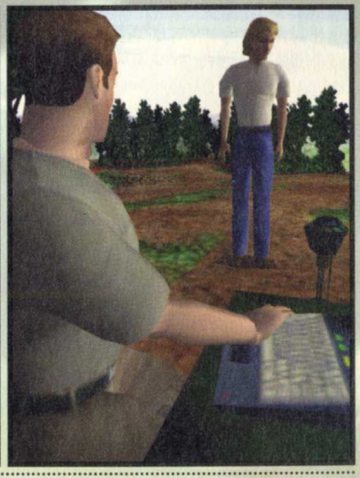
AVENTURE

VOILÀ SANS DOUTE LES JEUX AUX SCÉNARIOS LES PLUS INTÉRESSANTS. PAR DÉFINITION, LEUR HISTOIRE CONSTITUE L'ESSENCE MÊME DE CE QUE VOUS ALLEZ DÉCOUVRIR. MAIS LÀ ENCORE, ON DÉCOUVRE UNE SORTE DE MÉLANGE DE GENRES. DAVANTAGE MATURES, LES JEUX D'AVENTURE RECÈLENT MAINTENANT UNE PARTIE ACTION : LE PERSONNAGE PEUT MOURIR, IL A DES POINTS DE VIE. BREF, ILS S'ORIENTENT VERS LES JEUX DE RÔLES...

GABRIEL KNIGHT 3

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : SIERRA STUDIOS/HAVAS
DATE DE SORTIE : SEPTEMBRE 99





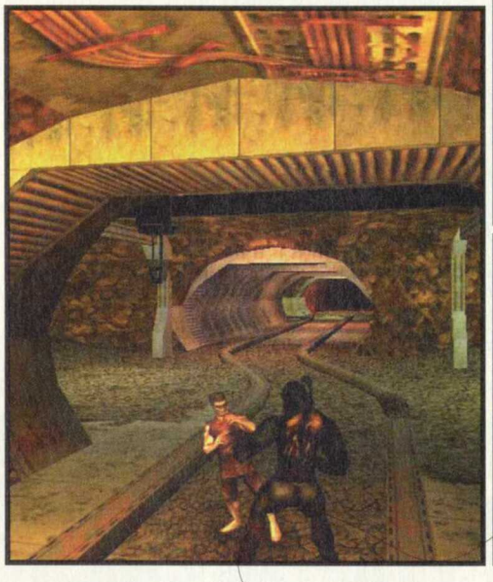
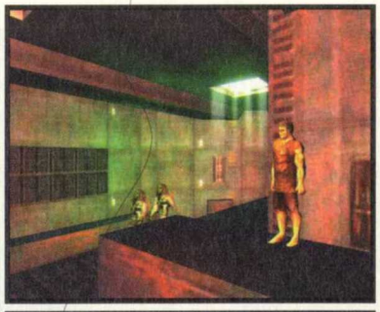
Après le vaudou et les loups-garous, voici la magie noire. Je ne vais pas vous résumer les épisodes précédents, celui-ci étant très différent. Il bénéficie en effet d'un moteur 3D, comme un Doom-like (à un moment, on parlait même de celui de Quake 2). Et attention, cet épisode ne se déroule pas dans une quelconque ville américaine ou au fin fond de la Transylvanie, mais en France ! Enfin bon, ce n'est évidemment pas cela qui fait l'intérêt du jeu.

Cette fois-ci, on baignera en pleine enquête policière avec de nombreux suspects, dans une ambiance à la Agatha Christie et avec des histoires qui s'entremêlent : les légendes des Templiers, un trésor caché, le Graal, un brin de politique...

Bref, ça va être riche et je tiens à me réserver le test dès aujourd'hui.

LA PLANÈTE DES SINGES

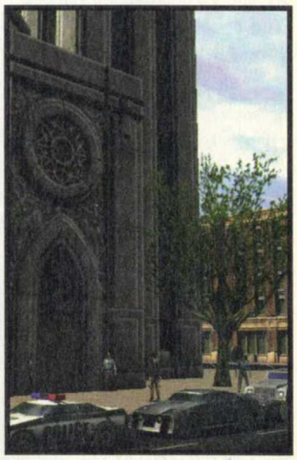
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : FOX INTERACTIVE
DATE DE SORTIE : PRINTEMPS 2000

J'écris ces quelques news après avoir vu deux épisodes de "La Planète des singes" ; non pas que je sois un spécialiste, mais plutôt un gros branleur qu'un rien distrait. Je vois "La Planète des singes" et hop, je me regarde deux films. Là, j'en suis au début et j'espère sincèrement qu'il n'y aura pas d'autres adaptations de films... Enfin, si c'est du genre du "Cinquième élément", ça ne risque pas de me prendre longtemps.
Quoiqu'il en soit, La planète des singes, ça risque d'être vraiment bien. Le graphisme est très soigné et il s'agit d'un jeu d'aventure dans lequel l'action a une part importante avec, au fil des quinze niveaux, une belle quantité d'énigmes à résoudre.

LOOSE CANNON

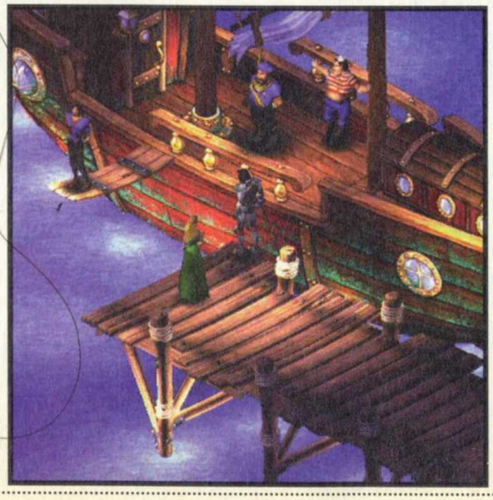
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : DIGITAL ANVIL/MICROSOFT
DATE DE SORTIE : PRINTEMPS 2000



Il y avait longtemps que l'on avait pas eu de jeux innovants. Celui-ci mélange tellement les genres qu'on a vraiment l'impression de n'avoir jamais vu un truc pareil ailleurs. C'est un melting-pot de Doom-like, de jeu de bagnoles et de gestion. Concrètement, vous êtes un chasseur de primes à la poursuite de l'un des parrains du syndicat du crime. Vous pourrez accepter certaines missions, en refuser d'autres pour améliorer votre inventaire, vos armes, votre voiture...

REVENANT

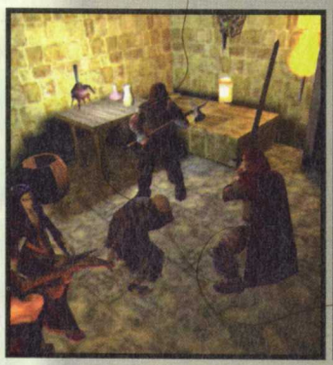
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : CINEMATIX/EIDOS
DATE DE SORTIE : TROISIÈME TRIMESTRE 99



L'histoire est un peu abracadabrante : vous incarnez un guerrier ressuscité par un seigneur de guerre. Jusque-là, pas de problèmes. Lors de telles opérations de réincarnation, l'ex-mort retrouve sa mémoire petit à petit et doit servir la personne qui l'a tiré de l'au-delà. Or, ce dernier veut se venger d'un seigneur de guerre qu'il soupçonne d'avoir enlevé sa fille. Le héros ne tardera pas à s'apercevoir que toute cette histoire fait partie d'une vieille légende. Le jeu est très beau, magnifique même. Ça ressemble à Diablo mais en plus coloré et plus jeu de rôles. Alors que Diablo ne fait qu'effleurer les règles du jeu de rôles, Revenant, lui, les intègre dans des combats en temps réel.

VAMPIRE THE MASQUERADE

Développeur / éditeur : Nihilistic Software/Activision
Date de sortie : inconnue



Encore un jeu d'aventure qui ne s'arrête pas à la réflexion, loin de là. On y trouve une solide partie jeu de rôles et pas mal d'action. Le jeu utilise d'ailleurs un moteur 3D. Ce jeu est basé sur une collection de livres de jeux de rôles façon Dongeons et Dragons. Cette collection, très complète, regroupe environ quarante bouquins. Bref, le background existe déjà et l'ambiance du jeu devrait donc être assez forte. On y incarne un chevalier dans un Prague médiéval.

DIVERS

IL Y A QUELQUES ANNÉES, ON AURAIT MIS TOUS LES JEUX DE CET E3 DANS CETTE CATÉGORIE TANT LE MÉLANGE DES GENRES EST OMNIPRÉSENT EN 99. MAIS CETTE ANNÉE, ON A PRÉFÉRÉ RÉAGIR COMME DES BRUTES ET METTRE LE JEU QUI POSSÉDAIT UN PEU PLUS D'AVENTURE QUE D'ACTION DANS LA CATÉGORIE AVENTURE, PAR EXEMPLE. IL NOUS RESTAIT TOUT DE MÊME QUELQUES INCLASSABLES. ICI, ON APPELLE ÇA "DES JEFF'S GAMES".

CREATURES 3

Développeur / éditeur : Minsdscape
Date de sortie : inconnue

Celui-là, à la rédac, c'est Jeff qui va s'y coller. Faut dire que l'éducation des Norns, il s'y connaît. Là, il est content, il remue la queue notre Jeff, parce qu'il y a eu une belle amélioration dans ce domaine : les Norns pourront être prééduqués. Vous ne vous taperez plus toute l'éducation de la bestiole, vous n'aurez plus à vous retaper tout le vocabulaire et ça, c'est un gain de temps considérable. On aura alors l'occasion d'admirer des graphismes améliorés. Cette fois-ci, ça se passe dans un vaisseau spatial. Autre bonne nouvelle, on n'a plus l'impression d'être enfermé dans une fenêtre Windows. Le jeu n'utilise plus une interface Windows qui était si rigide, si austère. En ce qui concerne le jeu proprement dit, les Norns ont acquis un sens supplémentaire : l'odorat. C'est Jeff qui va s'amuser...

THE SIMS

Développeur / éditeur : Maxis/Electronic Arts
Date de sortie : Fin 1999

Il y a très longtemps, on a commercialisé un jeu qui s'appelait "Little Computer People". Là encore, les genres se mélangeaient et on ne savait pas si on avait affaire à un jeu de gestion ou... à un économiseur d'écran. Le principe était un peu celui des Tamagotchis - les fientes en moins - et la télé, la radio et l'ordinateur en plus. Bref, c'était bizarre. Or, ce jeu m'y fait méchamment penser. L'idée vient du concepteur de Sim City lui-même. En fait, il suffirait de zoomer de quelques niveaux sur une des rues de Sim City pour avoir The Sims. On verrait l'intérieur d'une maison et on dirigerait une famille. On commencerait par trouver du travail, fonder un foyer, puis par prendre les décisions importantes du foyer, comme changer les canapés par exemple. Certains événements imprévus peuvent intervenir, comme la gazinière qui prend feu. C'est marrant, mais plus j'écris ces lignes et plus j'ai l'impression de faire l'éternel test du numéro d'avril. Et pourtant non, ça va exister sur nos PC ! En principe, tous les jeux ont la vocation de nous plonger dans un univers inconnu, étrange. Celui-là nous renvoie la réalité en pleine tronche pour revivre la vie que l'on a déjà ou en refaire une autre, celle que l'on aurait aimé avoir. Voilà donc quelque chose de curieux, qu'on aimerait bien découvrir un peu plus. Mais est-ce vraiment un jeu ?

DOOM-LIKE

doom-like

CETTE APPELLATION ÉTRANGE DÉSIGNE TOUS LES JEUX EN VUE SUBJECTIVE DÙ L'ON TIRE SUR DES ENNEMIS AVEC DE MULTIPLES ARMES. ELLE FAIT BIEN SÛR RÉFÉRENCE AU PREMIER GRAND SUCCÈS DU GENRE, DOOM, DONT LES DESCENDANTS ONT ENRICHI LE GENRE D'ANNÉE EN ANNÉE.

DEUS EX

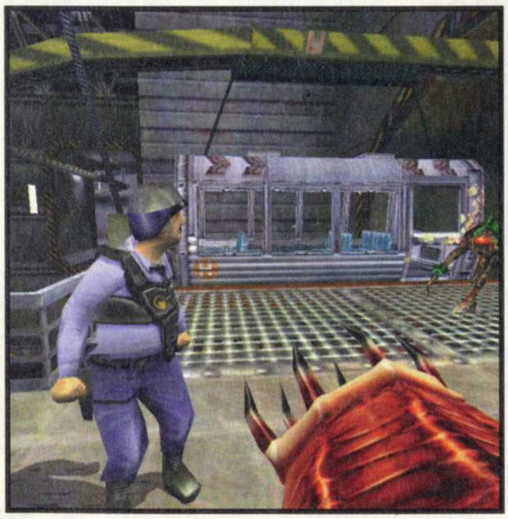
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : ION STORM / EIDOS
DATE DE SORTIE : PREMIER TRIMESTRE 2000

Ce jeu ne bénéficie pas du meilleur scénario mais on peut imaginer sans trop prendre de risques qu'il va faire très mal. Vous incarnez un agent antiterroriste hyper bon, le meilleur de sa catégorie etc etc. Sur Terre, tout n'est que chaos, il y a des milliers de morts etc etc. Bon, bref, vous connaissez la chanson. Vous êtes le seul à pouvoir sauver la Terre. OK, dit comme ça, c'est vrai que ça n'a pas l'air grandiose mais dans le courant du jeu, vous vous apercevrez que tout n'est pas si basique et il se pourrait même que vous ayez des surprises.
En tout cas, une chose est sûre : ce jeu utilise une version très améliorée du moteur d'Unreal. On va donc encore en prendre plein les yeux et oublier que l'on est dans un jeu pour admirer tel ou tel élément du décor.

HALF-LIFE OPPOSING FORCE

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : VALVE / HAVAS
DATE DE SORTIE : TROISIÈME TRIMESTRE 99

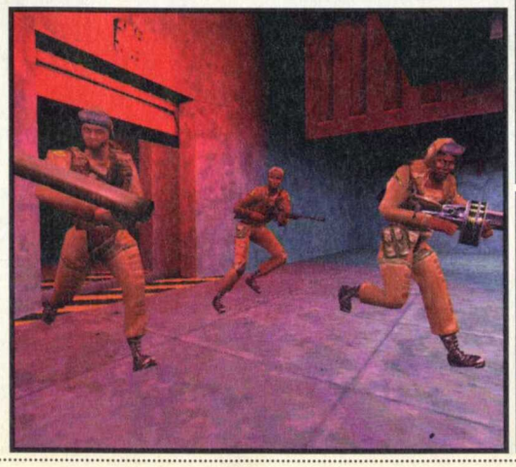
En ce moment, le support Multijoueur de Half-Life tient le haut du pavé. Il faut dire ce qui est : il suffit d'y avoir goûté une fois pour ne plus redescendre et rester connecté 24 heures sur 24 (j'exagère à peine). Voilà donc le add-on officiel de Half-life. Le joueur retourne à la base scientifique de Black Mesia. Il y a un bon paquet de nouveautés : nouvelles armes, nouveaux aliens et plein de nouveaux personnages (l'affrontement ne se fera plus simplement humains vs aliens). Bref, ça risque d'être chaud. Bien entendu, nos amis de chez Valve nous ont préparé quelques petites surprises pour le mode Réseau. On aura droit à de nouvelles cartes faites par les spécialistes du genre. Donc, si des noms comme "doublecross", "frenzy" ou "subtransit" vous disent vraiment quelque chose, louchez donc un peu sur cet add-on...



TEAM FORTRESS 2

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : VALVE SOFTWARE/HAVAS
DATE DE SORTIE : INCONNUE

Team Fortress, ça vous dit quelque chose ? C'est une sorte d'add-on pour Half-Life parce que c'est gratos, disponible sur Internet. Il n'y a que qu'une poignée de missions mais l'une d'entre elles est somptueuse. Il s'agit d'escorter un savant d'un point à un autre. Un groupe de terroristes doit se débarrasser de "la victime" et les marines doivent la protéger. Jamais on a été aussi loin dans le jeu en réseau. C'est irréprochable. Contrairement à Opposing Force, cet add-on n'est destiné qu'au mode Multijoueur. Ce titre comprendra bien sûr des nouveautés : une dizaine de personnages supplémentaires, une vingtaine de cartes réparties dans quatre campagnes et une douzaine de nouvelles armes, ça paraît bien alléchant. On peut trouver des informations en temps réél sur ce titre sur www.team-fortress2.com.

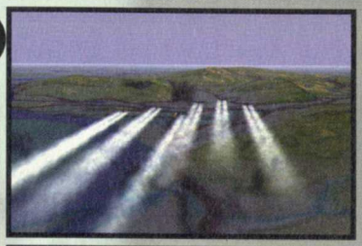


SIMULATION

SOUS LE TERME SIMULATION ON PEUT S'ATTENDRE À TOUT. MAIS VRAIMENT À TOUT, HEIN ! IL SUFFIT DE REGARDER LA LISTE DES JEUX POUR S'EN CONVAINCRE : B17, VAISSEAU SPATIAL, MOTO, ROBOT, AVION... D'ANNÉE EN ANNÉE, TOUT EST DE PLUS EN PLUS POUSSÉ. LES JOYSTICKS DEVIENNENT PRESQUE OBLIGATOIRES DANS CETTE CATÉGORIE.

B17 FLYING FORTRESS 2

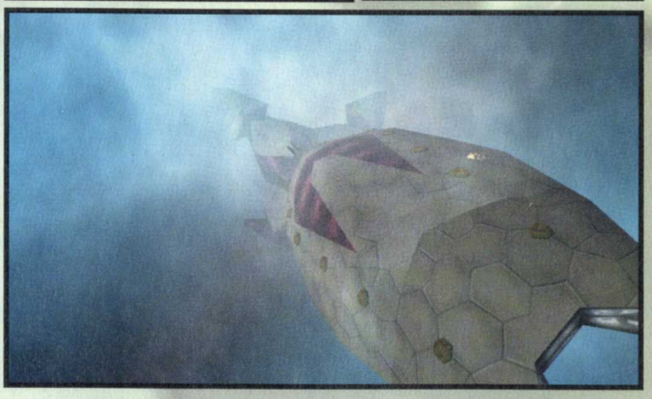
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : MICROPROSE
DATE DE SORTIE : OCTOBRE 1999



Un B17, c'est un gros navion avec un gros néquipage. En fait une dizaine de personnes. Dans ce jeu, vous devrez diriger tous ces personnages. Par moments, ça peut s'apparenter à de la gestion. Ce jeu est l'occasion de découvrir le moindre recoin de ce que l'on appelait les forteresses volantes. C'est le deuxième volet. Ce n'est pas vraiment une suite mais plutôt le relookage complet d'un produit sorti il y a déjà quelques années. C'est une bonne idée car le produit est intéressant à plusieurs points de vue : il correspond à une réalité historique, la gestion des dix personnages est très originale et s'intègre bien dans un jeu et une simulation d'un B17 change des éternels F22, F15 et autres Migs.

CONFLICT FREESPACE 2

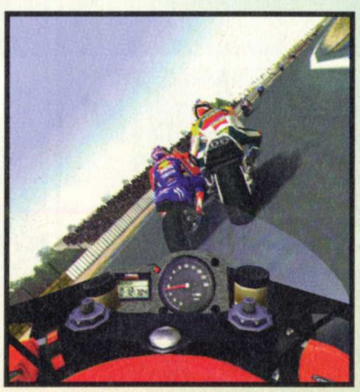
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : INTERPLAY
DATE DE SORTIE : HIVER 99

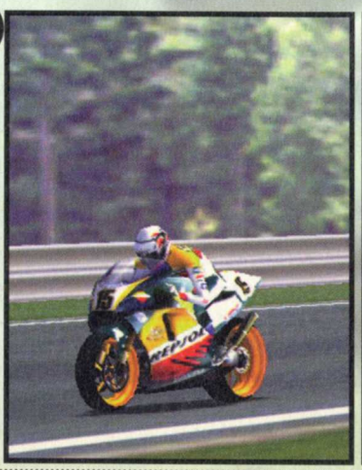


L'action a lieu trente-deux ans après la grande guerre du premier volet. Cette suite a en elle le mot "plus". Les combats seront plus impressionnants, le joueur y sera plus impliqué grâce à de nouveaux effets graphiques améliorés. Le contexte politique de ce jeu fait un peu penser aux livres post Guerre des étoiles, comme ceux de Timothy Zahn. L'ennemi a pris un grand coup dans l'aile mais il n'est pas complètement anéanti. Une nouvelle république essaie tant bien que mal de s'installer. Mais les Vasudans, les ennemis en question, ne vous laisseront pas vraiment tranquille. Vous devrez donc en quelque sorte jouer les shérifs de l'espace.
À la vue de ces images, vous comprendrez que graphiquement, Conflict Freespace 2 n'a rien à envier à Wing Commander Prophecy. Vous volerez aux côtés de vaisseaux immenses. Le jeu comprend soixante-dix types de vaisseaux différents et pas des moindres. Pour vous donner une idée, certains seront dix fois plus gros que le star destroyer Lucifer du premier épisode.

GP500

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : MICROPROSE
DATE DE SORTIE : SEPTEMBRE 1999

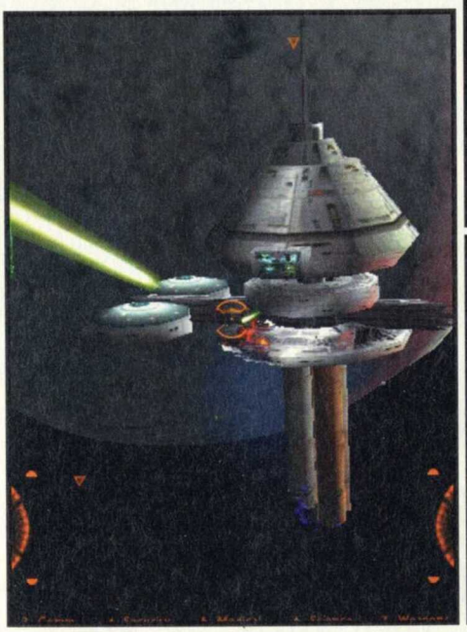




Voilà un jeu de motos tout ce qu'il y a de plus classique. Enfin, classique, c'est vite dit. En fait de nos jours, dans le domaine de la simulation il n'y a plus rien de classique. Maintenant tout est fignolé jusqu'au moindre détail. Il suffit de jouer à SBK pour s'en rendre compte. De la même manière qu'il y eut et qu'il y a encore une compétition pour faire le meilleur jeu de Formule 1, on peut aisément supposer que ça va être la même chose pour les jeux de motos. On aura sans doute des choses très pointues et d'autres peut-être un peu moins réalistes mais davantage orientées Arcade. Même si ce sport n'a pas vraiment la place qu'il mérite à la télévision française !

KLINGON ACADEMY

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : 14° EAST/INTERPLAY
DATE DE SORTIE : AUTOMNE 1999



Bon, je laisse deux minutes la parole à Jeff qui va nous expliquer en quelques lignes pourquoi Star Trek, ça bouffe Star Wars :
"Fatigués de se faire rétamer par la Fédération à chaque fois qu'ils sortent dans l'Espaaaaaaace, les Klingons ont décidé de créer leur propre académie militaire. Le jeu propose de piloter plus de quarante vaisseaux de cinq races différentes (Tholian, Gorns, Romulien...) : des classiques comme le D-7 ou le Bird of Prey et d'autres créés pour l'occasion (on trouve un croiseur amiral qui fait quatre fois la taille de l'Enterprise !). Les réjouissances seront nombreuses : torpilles, champs d'antimatière, brouilleurs de rayons tracteurs, canons à particules conçus pour éclater les boucliers. Le gros problème de Starfleet Academy (le même mais du côté de la Fédération) était sa laideur. Celui-ci est magnifique et ne propose pas une simple opposition de vaisseaux. Les lieux traversés sont imposants. On tombe parfois sur des régions spectaculaires : champs d'astéroïdes, trous noirs qui vous attirent, nébuleuses brouillant les scanners...). L'autre bonne nouvelle, c'est que l'on verra des dégâts sur les vaisseaux.".
Bon, je reprends ce texte en main avant que cela ne dégénère. Merci Jeff.

STARLANCER

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : MICROSOFT
DATE DE SORTIE : HIVER 1999

Voilà donc un nouveau Wing Commander, enfin en quelque sorte. En fait, les auteurs ont voulu faire un jeu futuriste mais en procurant aux joueurs des sensations de pilotage d'avions de la seconde guerre mondiale. Bien entendu, les graphistes se la sont encore donnée et au niveau du moteur du jeu, on le leur rend bien car on pourra jouer en 1600/1200. Le background de ce jeu est la domination des planètes du système solaire avec l'alliance de plusieurs pays. Si je vous dis ça, c'est que cette alliance m'a bien fait marrer. Ah là là, ces gens qui font des jeux vidéo, quels doux rêveurs ! On a d'abord les USA, l'Angleterre, jusque-là tout va bien, mais aussi la Russie et... la Chine ! On trouvera environ quatre-vingts types de vaisseaux différents et tout ceci ressemblera davantage à Wing Commander si je vous dis qu'entre chaque partie interviendront des scènes vidéo. Y en a pour vingt minutes en tout.

USAF

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : JANE'S/ELECTRONIC ARTS
DATE DE SORTIE : AUTOMNE 1999

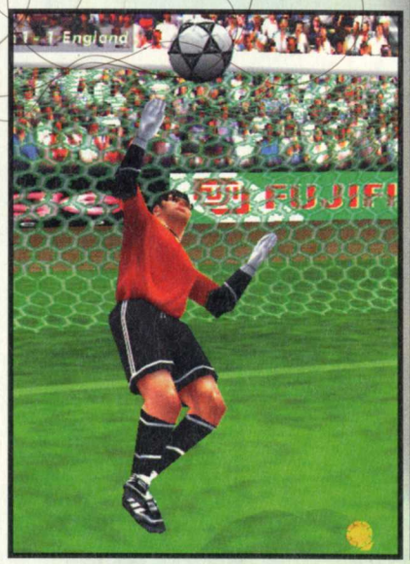
Si je vous dis que c'est Jane's qui prépare ce titre, vous allez tout de suite penser que c'est un simulateur d'avions (et puis, en regardant les images, vous n'aurez pas fait un gros effort intellectuel). Vous pourrez aussi deviner ce qui se cache derrière ces initiales : US Air Fighters, oui. Ce titre a la particularité de vous faire découvrir plusieurs appareils. En général, chez Jane's, on se consacre à la simulation d'un seul avion. Là, non. On pourra piloter des F-105, des F-4E, des F-15, des F-16, des F-22 et même des F-117 (le fameux chasseur furtif qui s'écrase comme une merde dès qu'il passe au-dessus de la Serbie). Le graphisme a été amélioré depuis les derniers titres et le "scénario" ne couvrira plus une époque très précise mais plusieurs guerres, du Vietnâm jusqu'à l'Irak. Ah, euh oui, chez Jane's, ils connaissent surtout l'histoire des USA.

SPORT

RÉALISER UN BEAU JEU DE SPORT EST PLUS FACILE QUE D'EN FAIRE QUELQUE CHOSE DE RÉALISTE. EA SPORTS SEMBLE RÉGNER SUR CE DOMAINE. MAIS UN BEAU JOUR, UN ÉDITEUR ARRIVERA ET BALAIERA CETTE SUPÉRIORITÉ. LÀ, ON AURA VRAIMENT DE TRÈS BEAUX JEUX !

MICROSOFT INTERNATIONAL FOOTBALL 2000

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : MICROSOFT
DATE DE SORTIE : AUTOMNE 1999



Comme vous pouvez le constater sur ces photos, ça ressemble à mort à Fifa ! Serait-ce la mort de Fifa ? Il semblerait que Microsoft veuille s'en donner les moyens. Côté 3D, on a à peu près toutes les fonctions des cartes 3D qui seront utilisées pour des ombres et des lumières dans tous les sens sur les joueurs et le ballon. Quant aux comportements des joueurs, ça semble très alléchant : deux cents mouvements différents pris en motion capture grâce à 9000 captures. Le moteur sera assez puissant pour tourner en 1024/780 à 60 images/seconde. Côté joueurs, ça semble plus limité que dans des autres jeux : on aura par exemple toutes les équipes de la Coupe du monde (On est les champions, on est les champions...) , soixante-quatre équipes européennes mais visiblement pas de clubs. On pourra jouer dans de nombreux modes : Amical, Coupe des clubs, Coupe des coupes, Coupe du monde (et UN, et DEUX, et TROIS-ZÉRO ! Ça fait du bien de temps en temps, surtout deux jours après France-Andorre).

DISTRIBUT TRANS AM RACING 68-72

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : EAI/GT INTERACTIVE
DATE DE SORTIE : OCTOBRE 1999

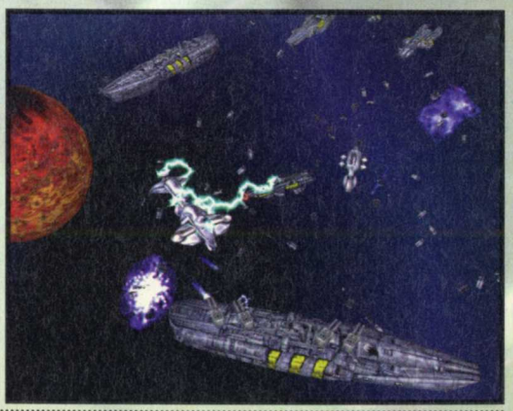
Celui-là, je l'aurais bien mis dans la catégorie Simulation mais vu que c'est une course qui a existé, ça devient du sport. C'est la plus longue course couvrant le Nord des États-Unis. Qui dit États-Unis dit paradis de la bagnole. Et justement des caisses, vous allez en avoir, et des belles ! Des Ford Mustang, des Plymouth Barracudas, des Chevrolet, bref toutes ces bagnoles que l'on n'a vues qu'au cinéma. J'ai d'ailleurs bien failli en connaître mais quand j'y suis allé, j'ai loué... une japonaise. Vous pourrez piloter sur treize circuits différents : Bridgehampton, Riverside ou Lime Rock, bref des trucs qui nous sont complètement inconnus ici mais qui ont tout de même l'air assez jolis sur les photos.

STATÉGIE-GESTION

OUI, CETTE ANNÉE, JE RÉUNIS LES DEUX. EN EFFET, LES DEUX GENRES SE RAPPROCHENT TELLEMENT QU'IL DEVIENT DIFFICILE DE LES DISTINGUER. POUR ÊTRE UN FIN STRATÈGE MAINTENANT, IL FAUT GÉRER AU MIEUX. ET POUR ÊTRE BON GESTIONNAIRE, IL FAUT DISPOSER DE MULTIPLES STRATÉGIES. DONC, UNE PINCÉE DE CELUI-CI, UNE CUILLERÉE DE CELUI-LÀ ET VOILÀ UN DES GENRES PRÉFÉRÉS DES JOUEURS.

CONQUEST

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : MICROSOFT
DATE DE SORTIE : PRINTEMPS 2000



Voilà un jeu de stratégie en temps réél qui se déroule dans l'espace. Ce jeu ne s'arrête pas simplement à de l'exploitation minière, à de la construction et à des phases de combat. On peut passer des alliances avec les voisins, on fait des recherches scientifiques. Bon, c'est sûr, à un moment, il faudra aller combattre. On retrouvera alors toutes les règles qui font un excellent jeu de stratégie. Vous pouvez placer certains vaisseaux sous le commandement d'un autre. Si le capitaine du vaisseau mis en avant a de l'expérience, vos vaisseaux subalternes vont alors mieux se débrouiller. Tout est très beau. Il ne reste plus qu'à souhaiter que la prise en main soit simple pour avoir un jeu de stratégie en temps réel d'un nouveau genre et beaucoup plus complet que ses prédécesseurs.

DARK REIGN II

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : PANDEMIC STUDIOS
DATE DE SORTIE : INCONNUE

Décidément, les "prequels" sont à la mode ! Je rappelle ce que c'est : c'est l'inverse d'une suite. Au lieu de faire la suite des aventures de héros ou de clans, on invente un passé. C'est ce qui se passe pour Star Wars en ce moment et Dark Reign bientôt. Voilà le passé de Dark Reign. C'est toujours un jeu de stratégie en temps réel mais le moteur n'a plus rien à voir avec ce qui a été fait il y a un an et demi. Là, tout est en 3D. La carte pivote sur elle-même, les personnages ne sont plus des sprites et du coup, le terrain joue un rôle vraiment important. Mais bien sûr, on gardera tous les éléments, déjà présents dans le premier, qui constituent toujours la base d'un jeu de stratégie en temps réél : exploitation de ressources, édification de bases et construction d'unités. Espérons simplement qu'il arrivera à un moment plus calme que son aîné au moment des sorties des jeux de stratégie en temps réél. Le même mois, j'en avais testé quatre. Le grand gagnant fut Total Annihilation (et il le reste encore aujourd'hui !).

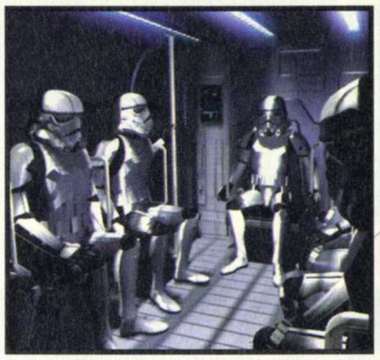
EVOLVA

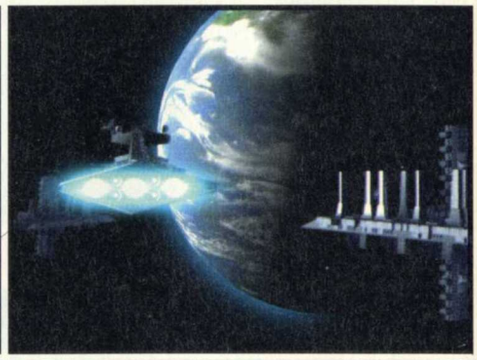
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : COMPUTER ARTWORKS/INTERPLAY
DATE DE SORTIE : HIVER 1999

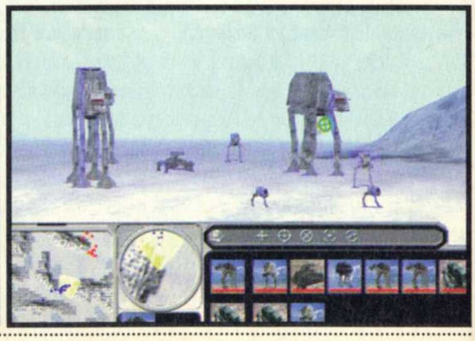
Voilà encore un jeu qui mélange les genres. Ce dernier a la particularité d'être très étrange car on trouvera à la fois de la stratégie et de l'action. Si on devait le comparer à un jeu déjà existant, ce serait peut-être Urban Assault ou Battlezone. Deux races s'affrontent, deux races aux "technologies" très différentes (si je mets technologies entre guillemets, ce n'est pas sans raison : en fait de technologies, il s'agit plutôt de biologies). Le joueur dirigera des guerriers modifiant leur morphologie au cours des parties. Ses ennemis seront des araignées dévorant tout sur leur passage, crachant des flammes, bref quelque chose de très balèze qui n'est pas sans faire penser à certains bugs de Starship Troopers. Lorsqu'on a fini de donner des ordres, on peut se placer dans un des soldats que l'on dirige pour aller latter l'ennemi. Voilà pourquoi je faisais référence à Urban Assault et à Battlezone. Normalement, pas un niveau ne ressemblera à un autre car vos soldats mutent entre chaque niveau.

FORCE COMMANDER

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : LUCASARTS / UBI SOFT
DATE DE SORTIE : DECEMBRE







Tiens, je croyais que X-Wing Alliance serait le dernier jeu basé sur la première trilogie ! Eh bien non, elle bande encore. Et puis pour ce genre de jeu, les véhicules de la première trilogie s'y prêtent mieux que pour la seconde où il n'y a que peu de vaisseaux terrestres.

Ça suit l'ensemble de la première trilogie. Ça commence lors de la recherche des droïdes sur Tatooïne pour se terminer sur Endor, après la fin du retour du Jedi. On passera bien entendu par la plus grande bataille terrestre de la première trilogie : la bataille de Hoth.

C'est un jeu de stratégie pur et dur : deux camps s'affrontent. On dirige des vaisseaux connus (AT-AT, AT-ST, Y Wing, bombardiers Tie : oui, on joue les deux camps). Il y a différentes missions : capture de bâtiments, destruction d'un site spécifique, destruction totale des troupes ennemies, défense d'une région pendant un certain temps pour permettre des manœuvres d'évasion, etc. Bref, ça risque d'être sympa comme tout et en plus ça respecte les films. L'inconnue, c'est que l'on ne sait pas comment on obtiendra de nouvelles unités : y a-t-il une gestion de ressources ? En obtient-on toutes les X minutes ? Y-en a-t-il des nouvelles au cours de la partie, tout simplement ? Est-ce quelque chose d'aussi sympathique qu'un Total Annihilation ou un Command and Conquer ou une version light ? La réponse à la fin de l'année...

Ah, je tiens à vous parler aussi d'un jeu qui a été annoncé pendant l'E3 : Obi Wan. Ça va être un Doom-like, dans le style Jedi Knight. On ne sait pas si ça va être beau, laid, fluide ou lent puisque Lucas s'est contenté d'en faire l'annonce et qu'il n'y aura pas de photos dans les magazines avant Septembre. Bref, on n'a pas fini d'en bouffer du Star Wars.

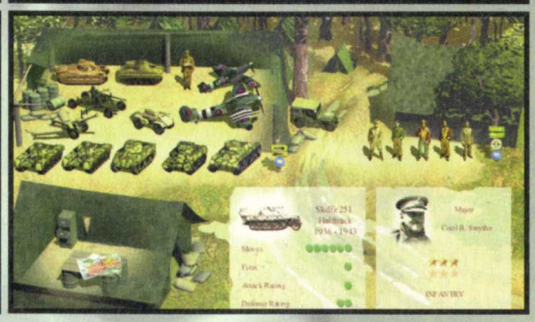
HEIST

Développeur / éditeur : Crimson/Virgin
Date de sortie : Quatrième trimestre 1999

Celui-là, il a l'air sympa et il va plaire à nos chères associations de défense de la dignité humaine et de consolation des flics qui ont un gros chagrin et qui pleurent aux pieds du juge parce que le fiston joue à GTA.
Dans Heist, vous devez faire une vingtaine de "coups". Vous êtes à la tête d'une bande de malfrats et vous devez monter. Si au départ vous vous contentez de vous faire des stations service, à la Bonnie and Clyde, à la fin il faudra faire sauter la banque, la grosse. Le jeu évolue grandement : vos armes s'amélioreront et les compétences de vos gars aussi. Il existe des jeux de ce genre mais rarement avec cette réalisation et jamais avec ce paramètre : les problèmes que vous causez à la population. Plus vous causez de gêne aux riverains (en en descendant un, j'imagine), plus ils seront remontés contre vous et plus la police sera sur ses gardes. On peut donc parler d'une histoire complète avec campagne dynamique. Le moteur du jeu n'a pas l'air révolutionnaire, graphiquement on a déjà vu ça ailleurs mais cette fois-ci, le jeu a l'air intéressant.

PANZER GENERAL ASSAULT III

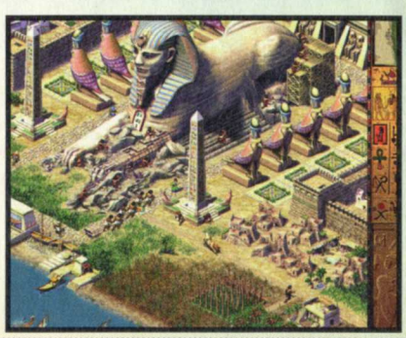
Développeur / éditeur : SSI/TLC Edusoft
Date de sortie : inconnue

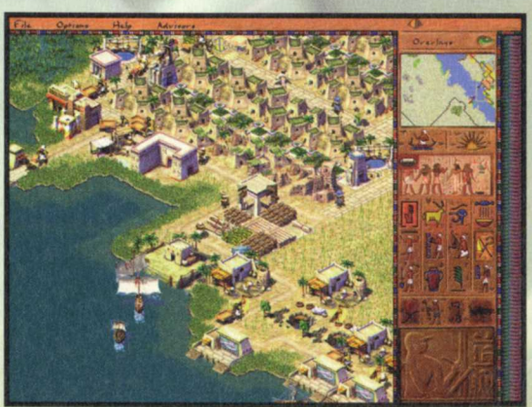


Tu vois Tuco, le monde des jeux de stratégie se divisent en deux catégories : ceux qui se déroulent en temps réél et ceux par tour de jeu. Alors creuse ! Et le monde des jeux de stratégie par tour de jeu se divise lui aussi en deux catégories : ceux en 2D et ceux en 3D. En tout cas, les deux font un peu de pétard. Toutefois, c'est la première fois que l'on a un jeu par tour de jeu en 3D. Je signale au passage que c'est un Jeff's game. Un truc très intéressant et bien fait mais tellement pointu que ça n'intéresse que dix personnes à l'arrivée. Et Jeff en fait partie. Mais pour le coup, les innovations sont assez nombreuses. D'abord, le moteur n'a rien à voir avec celui des précédents volets puisque tout est en 3D, même les unités. Il y a des effets de lumière assez jolis. Ça en deviendrait presque beau. Attention, une carte 3D est obligatoire ! Ouh là là, ça fait bizarre de dire qu'un jeu de stratégie par tour de jeu nécessite une carte 3D) ! Et disons-le tout net : c'est beau. On trouvera même quelques innovations au niveau du jeu, notamment sur l'expérience des unités. Graphiquement, ce sera assez varié puisque l'on évoluera sur dix types de terrains différents qui auront bien entendu une influence sur le jeu. On attendrait presque ça avec impatience !

PHARAON

Développeur / éditeur : Sierra / Havas
Date de sortie : Automne 1999



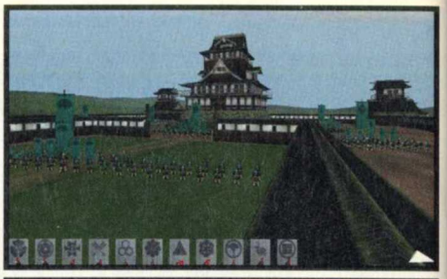


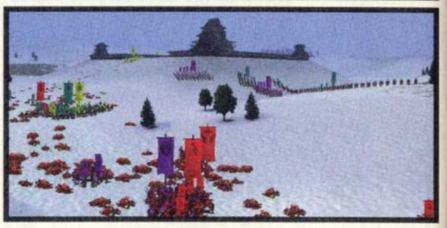
Vous je sais pas mais moi, ça me fait penser à mort à Cæsar. Pourtant, ça n'a rien en commun : dans l'un on dirige un pays, dans l'autre une province, dans l'un c'est en Égypte, dans l'autre c'est en Italie. Bref, rien à voir... Mouais, c'est quand même en 3D iso, c'est de la gestion et c'est magnifiquement beau. Vraisemblablement, la grandeur de la civilisation égyptienne a été mise en avant car on pourra procéder à de grands travaux comme le Sphynx ou Louxor. Vous participerez à la vie économique, sociale et religieuse de l'époque. Les crues du Nil auront une grande importance dans le jeu. Si les éléments se mêlent à la gestion maintenant..! De toutes façons, on l'attend, ne serait-ce que pour voir de nouveaux écrans...

SHOGUN

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DATE DE SORTIE : INCONNUE

On reconnaît l'audace des programmeurs des jeux de stratégie en temps réel au nombre d'unités maximales présentent sur une carte. Par exemple, Total Annihilation est limité à 250 unités par camp, ce qui est déjà bien. On s'en fout, c'est dans le futur de toutes façons, on ne sait pas de quoi demain sera fait ! Mais quand on commence à vouloir faire dans l'historique, c'est beaucoup plus dur. Toutes les batailles anciennes ont fait des dizaines de milliers de morts. Elles avaient donc des centaines de milliers de participants. Bref, c'était pas tous les jours une partie de plaisir. Et pour les programmeurs de Shogun, ça a dû être assez difficile. Ça se passe au Japon du XVIeme siècle. Les armées sont énormes, la carte rotative et les affrontements sont vraiment terribles. Mais le jeu ne s'arrête pas au champ de bataille. Vous menez une campagne, enfin plusieurs même, mais sur tous les fronts : lorsqu'une de vos armées sera gravement abîmée, il faudra en lever d'autres, remplacer des hommes, et user de diplomatie. Ça a donc l'air d'être assez complet.

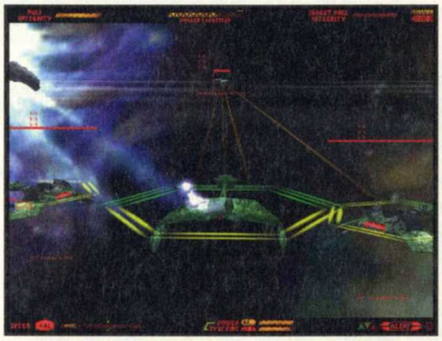


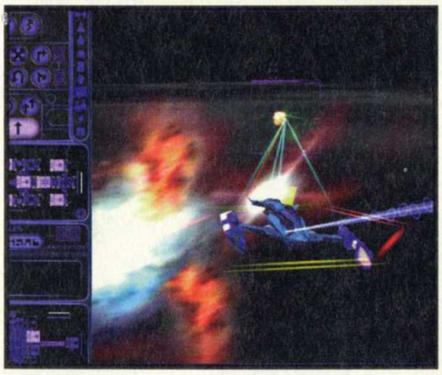


STARFLEET COMMAND

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : 14° EAST/INTERPLAY
DATE DE SORTIE : AUTOMNE 1999

Bon, encore du Star Trek, je fais appel à notre spécialiste. Que ferait-on sans lui, maintenant qu'il y a un Star Trek tous les mois ?
"Jeff, alors c'est quoi c'lui-là, Starfleet Command ?"
"Ben, c'est un jeu de stratégie basé sur les règles de Starfleet Battle, le jeu de plateau. Y jouer sur un plateau, c'est assez compliqué parce que les règles sont vraiment très poussées et complètes. Tiens, c'est tellement complet que ça gère l'endroit capturé par les troupes d'assaut. Si par exemple, des Borgs pénètrent dans la salle des moteurs, il se peut qu'ils les sabotent et que la vitesse s'en ressente. Ils ont pris tous les éléments que l'on avait dans toutes les séries pour les utiliser. Mais dans ce jeu, c'est l'ordinateur qui gère tous les dégâts et ça soulage pas mal. On trouve toutes les races présentes dans Star Trek ainsi que leurs vaisseaux et quelques autres spécifiques à Starfleet Battle. Ce sont donc des règles d'un jeu de plateau mais la représentation graphique est très sympa. Ce ne sont pas des hexagones sur lesquels se déplacent des vaisseaux mais de magnifiques vaisseaux de guerre tout en 3D. Les explosions sont très belles. Interplay, depuis qu'elle a commencé à faire des jeux Star Trek, commence à maîtriser le sujet. Et là, ils nous pondent des trucs géniaux, c'est beau..."
"Merci Jeff."
"Je les aime, j'en veux encore, mais ils ont abandonné Vulcan Fury. C'est dommage car c'était le plus beau mais c'est sûr, ils feront encore de très belles choses, sur Star Trek bien sûr, le reste je m'en fous. Je veux encore des licences Star Trek..."
"Ta gueule".

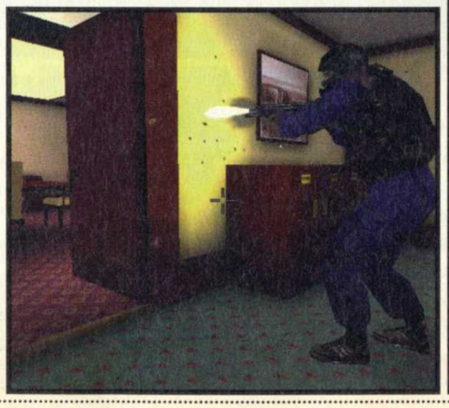


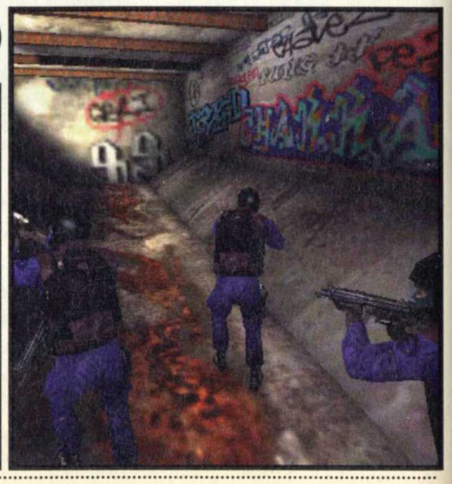


SWAT 3

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : SIERRA STUDIOS/HAVAS
DATE DE SORTIE : INCONNUE

Le moins qu'on puisse dire avec cette série, c'est que Sierra est bien dans l'air du temps. Le premier Swat était en vidéo quand tout le monde faisait de la vidéo. Le deuxième était en 3D isométrique/temps réél quand toutes les rédactions recevaient à peu près deux jeux de stratégie par jour. Et voilà le troisième en 3D. Il me rappelle vaguement quelque chose, pas vous ? Je ne dirais pas que c'est de la repompe de Rainbow 6, d'autant plus que la série devait se transformer dans un truc de ce genre, assez proche des personnages et que ça fait un moment que Sierra s'est spécialisée dans ce genre de jeux, incarnant ces commandos.
On ne sait que très peu de choses pour le moment sur ce jeu mais si cela suit le réalisme des deux premiers, on risque encore de bien se faire latter par les terroristes dans un premier temps et de s'engager ensuite, mais pour de vrai !



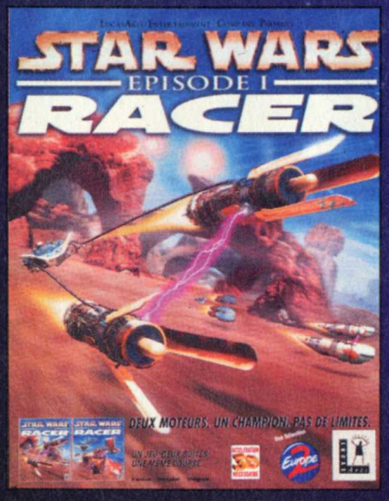


QUE LA FORCE SOIT AVEC VOUS !

AVEC LucasArts Guillemot ET PC Mensuel Nouvelle Formule SOLUCES

JOUEZ SUR LE 3615 PCSOLUCES ET AU 08 36 68 14 16

ET GAGNEZ



+

+

20 jeux *Star Wars™* : Episode I RACER™

20 jeux *Star Wars™* : Episode I *LA MENACE FANTÔME™*

3 cartes 2D/3D Maxi Gamer Xentor offertes par Guillemot

WWW.STARWARS.COM
WWW.LUCASARTS.COM
WWW.GUILLEMOT.COM

© LUCASFILM LTD & TM.
TOUS DROITS RÉSERVÉS. UTILISATION SOUMISE À AUTORISATION.
PRODUIT ET DISTRIBUÉ PAR UBI SOFT.

3615-3668 : 2,23 F/MN
CONCOURS ORGANISÉ DU 01/07 AU 31/08/99

HOMEWORLD

Editeur / distributeur : Sierra
Genre : Stratégie temps réel - Date de sortie : septembre 1999

Après les jeux de stratégie en temps réel (STR) "classiques" à la manière d'un Command & Conquer ou d'un Starcraft, il y eut les jeux de STR "moderne" en 3D tels que Battlezone et Urban Assault. Homeworld appartient à cette dernière catégorie, avec une petite particularité : il se déroule entièrement dans l'espace, là où l'on ne vous entend pas crier quand vous recevez vos factures de téléphone.

C'EST justement le simple fait qu'il se déroule dans l'espace qui rend Homeworld si particulier, si innovant. Mais n'allons pas trop vite, laissez-moi d'abord vous conter l'histoire.

La vie était paisible sur la planète Karak jusqu'au jour où un archéologue exhuma une pierre vieille de trois mille ans : car, gravée sur cette pierre, il y avait une carte galactique avec une planète nommée "Higara" dans la même langue utilisée par les Karakan ! Et depuis deux cent cinquante ans, les Karakan construisent un vaisseau-mère pour retourner sur leur planète d'origine Higara, un vaisseau si gigantesque qu'on peut même le voir tourner en orbite autour de la planète. À l'intérieur, six cent mille personnes cryogénisées ont été placées et le tout est contrôlé par le cerveau de Sjet, le chef des forces armées. Mais les Karakan sont inquiets : qu'est-ce qui avait pu inciter leurs ancêtres à fuir leur planète ? Qu'allaient-ils découvrir ? Ils l'apprirent bien vite.....

Le scénario d'Homeworld ressemble à celui d'un bon vieux film de science-fiction, mais la comparaison s'arrête là : Homeworld est un jeu d'une grande beauté et très innovant.

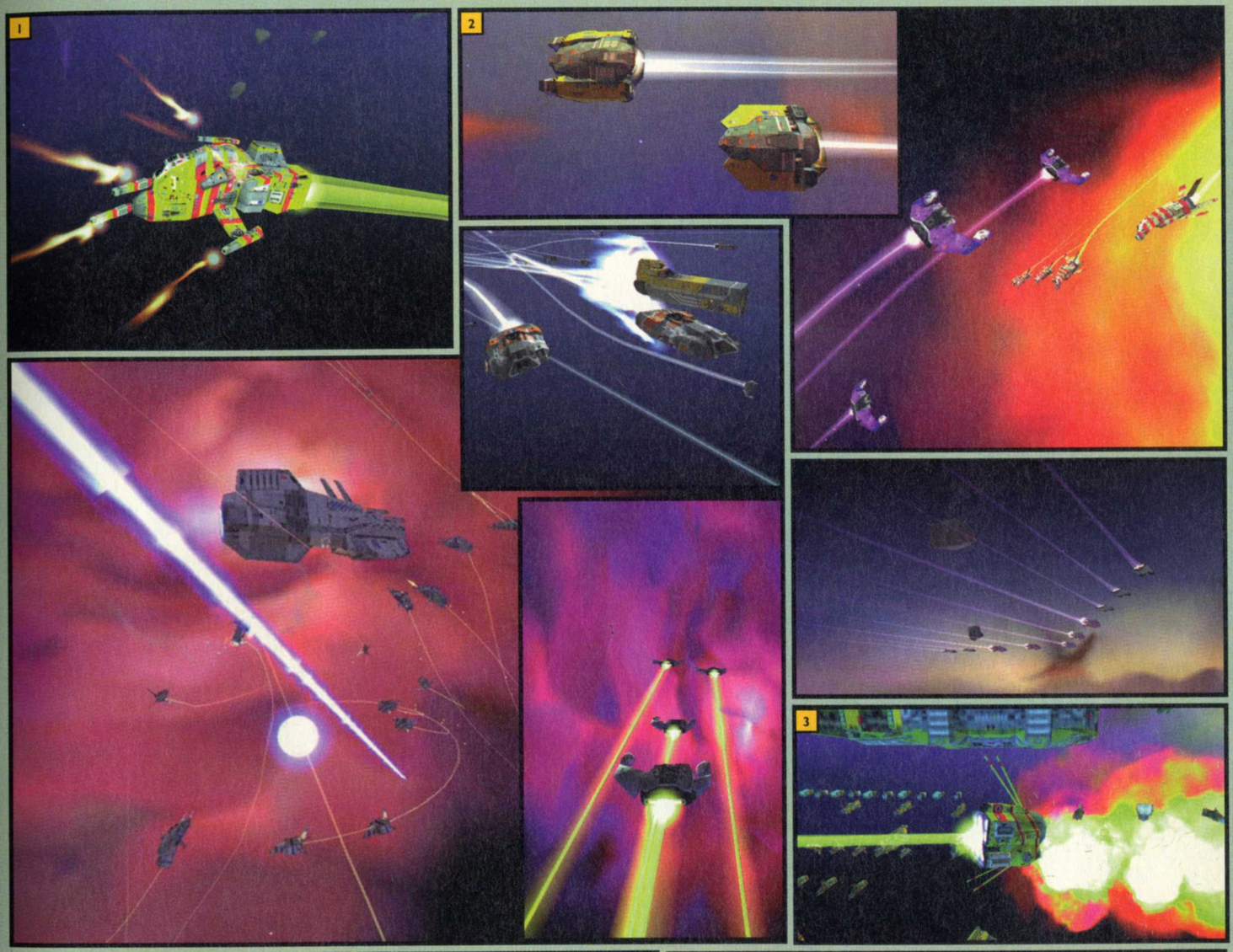
Pour tout vous dire, je viens de voir Star Wars La Menace Fantôme ; eh bien, Homeworld permet de faire des batailles spatiales bien plus belles et plus réalistes (bon, OK, c'est pas difficile, le film étant vraiment archinul). C'est presque un spectacle que de voir tous ces vaisseaux se poursuivre dans l'espace en tirant dans tous les sens à coups de missiles et de canons laser. De plus, on positionne la caméra où l'on veut pour suivre l'action : on peut zoomer sur un vaisseau, suivre un groupe, ou même voir toute une partie de la galaxie !

Ainsi, l'on dirige une flotte de vaisseaux ayant parfois des fonctions spéciales : les Scouts peuvent accroître leur vitesse pour faire de la reconnaissance rapide d'un secteur, certains vaisseaux peuvent se rendre invisibles, il y a des corvettes pour capturer un vaisseau ennemi endommagé ou réparer ses propres vaisseaux, des Frégates pour poser des champs de mine... Il y a même des unités de détection (sondes, satellites...) qui rendent les notions de brouillard de guerre très intéressantes car il est assez difficile de détecter une flotte ennemie dans un espace en 3D : on a tendance à s'imaginer sur un seul plan, alors que l'ennemi peut-être au-dessus ou en dessous !

De plus, il est possible de déplacer les vaisseaux dans des formations de combat différentes : en ligne, en croix, en mur... Chaque formation procure des avantages ou des inconvénients : ainsi, les formations serrées sont pratiques pour attaquer de gros vaisseaux, mais augmentent les risques d'être touché. On peut aussi donner des ordres pour régler le comportement des vaisseaux : agressif, défensif...

Homeworld gère également un système de recherche : grâce à la construction de vaisseaux scientifiques, on peut lancer la production de nouveaux vaisseaux toujours plus puissants. Enfin, il y a même des ressources à récupérer dans l'espace (on collecte des astéroïdes) pour pouvoir construire une flotte, mais c'est une étape un peu facultative car il possible de mettre des paramètres de ravitaillement automatique pour éviter de gérer cette partie du jeu parfois assez rébarbative.

Homeworld a donc tout pour être un bon jeu, mais la version bêta que nous a envoyée l'éditeur m'a tout de même laissé un soupçon d'inquiétude : la prise en main est assez ardue (l'interface manque de quelques touches de raccourcis qui faciliteraient la vie) et l'intelligence artificielle de l'ennemi n'est pas vraiment brillante. Espérons que tout cela changera d'ici la version test car sinon on pourrait avoir une surprise, mauvaise ! ***Jeff***



1 - Chaque canon de ce chasseur est indépendant.
2 - Les bombardiers arrivent.
3 - La sonde ne fait que passer.
4 - On peut placer la caméra où l'on veut pour faire son cinéma.
5 - Le vaisseau-mère est attaqué.
6 - J'en connais un qui va devoir passer le contrôle technique.

Shadowman

SHADOWMAN

Éditeur / distributeur : Iguana/Acclaim
Genre : Action-Aventure - Date de sortie : Août 99

Depuis Scream, l'été semble être la saison du film d'horreur et du thriller. Avec Shadowman, la mode pourrait également être lancée dans les jeux vidéo. Après tout, lorsqu'il fait très chaud dehors, quoi de mieux pour se rafraîchir que quelques frissons glacés le long de l'échine ?

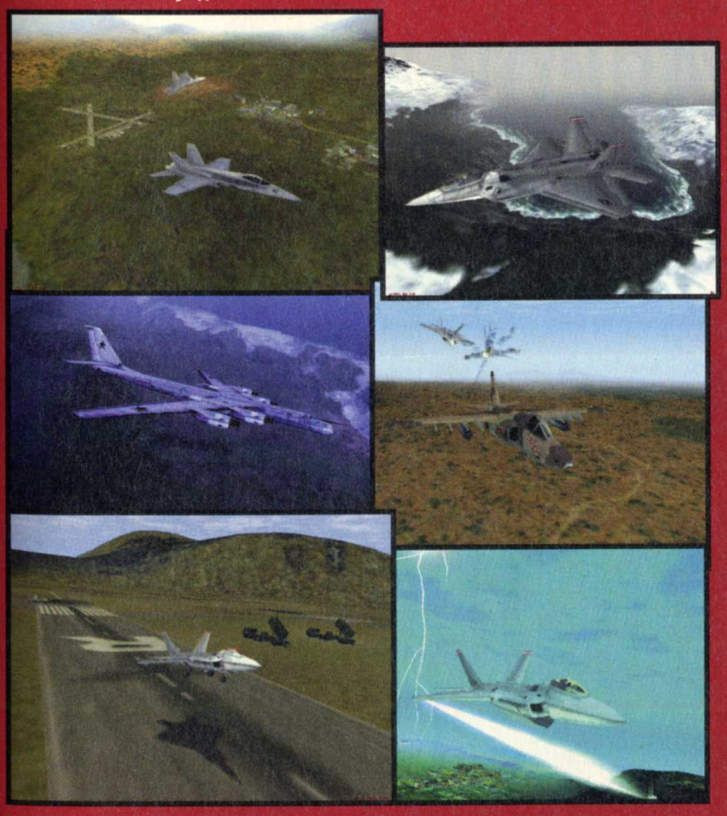
ON vous avait déjà longuement parlé de Shadowman dans le numéro 26, suite à la présentation du jeu à la presse. Aussi, pour éviter à mes quatre (deux selon la police) lecteurs assidus d'avoir la sensation de relire le même texte dans une version condensée, il m'est apparu plus intéressant d'approfondir la description de l'univers du jeu. En effet, celui-ci présente la double particularité de s'adresser à un public adulte et d'offrir une profondeur assez peu commune. Mike LeRoi, le héros du jeu, est à l'origine un banal étudiant en littérature devenu un tueur professionnel. Suite à un accident de voiture (mais en était-ce vraiment un ?), LeRoi perd ses parents et son petit frère Luke. Lui-même ne doit sa survie qu'à l'intervention d'une prêtresse vaudou, Mama Nettie. En lui implantant dans la poitrine un masque sacré, elle fait de lui son esclave mais également un fabuleux guerrier vaudou capable de voyager entre le monde des vivants et celui des morts : Shadowman. Le jeu commence alors que Nettie vient d'avoir une vision terrifiante, celle de l'Apocalypse (un peu comme Paco Rabanne mais sans la station Mir). Dans son rêve, cinq serial killers (et non pas quatre cavaliers) ont fomenté le projet d'ouvrir les portes séparant les deux univers dans le but d'envahir le nôtre. Elle va alors charger Mike LeRoi de combattre les forces du mal menées par le grand méchant du jeu : Legion. Voilà pour le début du jeu, mais l'histoire qui vous attend promet de ne pas être linéaire avec la possibilité, voire l'obligation, de revenir dans certains des niveaux (plus d'une vingtaine) qui composent le jeu, tout en ayant toujours la possibilité de passer d'un monde à l'autre. De plus, le héros devrait être confronté à des flash-backs ou à des visions d'horreur provoquées par l'esprit démentiel des serial killers. Ces scènes, ajoutées aux nombreux effets sonores "décalés" (le petit frère décédé de Mike l'appelle par exemple) concourent à créer une ambiance glauquissime comme on n'en a jamais rencontré jusqu'ici dans un jeu. Le moteur du jeu étant très performant, tout laisse à penser que l'on tient avec Shadowman un hit en puissance. ***Rodolphe***

F22 LIGHTNING 3

Éditeur / distributeur : Novalogic / Ubisoft
Genre : Simulateur de vol - Date de sortie : septembre 99

- "Bonjour Monsieur Novalogic. Alors quoi de neuf aujourd'hui ? Tiens, ce simulateur de vol me dit quelque chose. On dirait F22 Lightning, ou alors peut-être F22 Lighting 2.
- Ah non, vous avez tout faux : c'est notre tout nouveau simulateur de vol puisqu'on l'a appelé F22 Lightning 3 !
- Bon d'accord, mais alors qu'est-ce qui a changé ?
- Hé bien, on a tout gardé des précédentes versions du jeu, c'est-à-dire des graphismes de grande qualité en 3D (ce n'est plus du Voxel depuis longtemps), des voix nombreuses et spécifiques à chaque mission et une simplicité qui rend le jeu plus proche de l'Arcade.
- Que voulez-vous dire par là ?
- C'est simple, vous appuyez sur un raccourci et l'avion décolle tout seul. Vous pouvez aussi le faire atterrir automatiquement ou lui faire suivre les points de navigation sans avoir à intervenir.
- Mais on peut jouer quand même ?
- Oh ce que vous pouvez être caustique ! Bien sûr qu'on peut jouer ! C'est fait pour ça. Vous disposez de tout un armement perfectionné et même de bombes nucléaires !
- Quoi ? Un missile nucléaire, génial ! Montrez-moi ça.
- Euh bon, je vous laisse le jeu : vous essaierez."

Alors voilà l'histoire, j'ai reçu une version du jeu qui semble dans la continuité des versions précédentes. F22 Lightning sera plus proche de l'Arcade grand public que de la simulation pure et dure. Il est vrai qu'on pourra lancer des missiles atomiques, à condition d'avoir reçu l'autorisation car sinon la mission sera perdue automatiquement. Le jeu gère aussi les conditions météo et les changements de température feront réagir l'avion différemment Reste à savoir si cela suffira à faire un bon jeu : le suspense est insoutenable ! Suite au prochain épisode. *Jeff*



1 AN DE CINÉMA*
Ciné Live + LES DERNIERS FILMS K7 OU DVD
À GAGNER

3615 Ciné Live

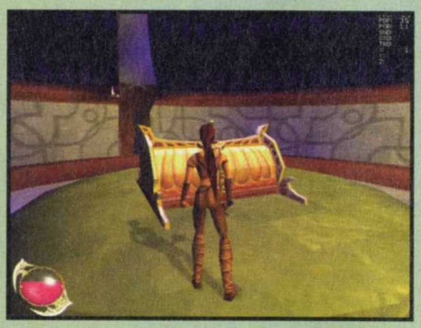
ET AUSSI ...
- TOUS LES FILMS EN SALLES -
- LES HORAIRES DES SALLES -
- LES CHRONIQUES -
Concours organisés du 1/07 au 31/08/99
* recevez 52 places de cinéma, soit 1 par semaine
3615 : 2,23 F/mn
Photos non contractuelles

Jouez maintenant et gagnez dès sa sortie une console
SEGA DREAMCAST
version française*
Rejoignez-nous vite sur le
3615 PCSOLUCES
3615 : 2,23 F/mn
Concours organisé du 01/07 au 31/08/99
* sortie officielle prévue courant Septembre 99

DRAKAN

Editeur/Distributeur : Psygnosis/GT Interactive
Genre : Arcade/aventure - Date de sortie : septembre 99

Voici donc, enfin, une première version de Drakan, l'un des titres les plus ambitieux de Psygnosis (c'est dire s'ils allaient mal ces derniers mois). Sorte de Tomb Raider-like très proche d'Hexen II, Drakan vous met dans la peau d'une charmante jeune femme, Rynn, combattant des monstres affreux dans un monde branché Heroic Fantasy. Tout cela n'est pas sans rappeler, pour rendre justice à Psygnosis, un certain Ecstatica (de triste mémoire malheureusement !). Pour ce qui est des combats, ils seront très simples et si, visuellement, on pourra croire assister aux pugilats du terrifiant (de médiocrité) Die by the sword, la prise en main en sera bien plus simple. On déplace Rynn à l'aide du clavier et de la souris, comme dans Hexen II, et pour les combats, deux boutons de la souris suffiront.
Pour ce qui est du scénario, il fait la part belle à l'arcade, puisque le monde de Drakan est "un monde de chaos et de combats". Les humains et les éleveurs de dragons s'affrontent quel que soit le lieu où ils se rencontrent. Là où les humains empiètent sur les territoires des éleveurs de dragons, ces bêtes terribles effectuent des razzias sur leur village. Les humains tentèrent de tuer les dragons solitaires et leurs œufs pendant des siècles, jusqu'à ce qu'une petite tribu décide de s'allier aux dragons. L'ordre de la Flamme était né, et son influence s'étendit sur Drakan. Mais tout cela prend fin quand l'union des ténèbres (Dark Union) décida qu'un seul peuple devait régner, et c'était reparti pour un tour. Les combats se dérouleront aussi bien sur terre que dans les airs, à dos de dragon !
Pour le moment, le jeu est loin d'être terminé (du moins l'espère-t-on !) et si le moteur 3D est amélioré, nous aurons peut-être un bon jeu d'arcade/aventure, signé Psygnosis de surcroît !



Yann

PAVILLON NOIR

Concepteur/Distributeur : Hot House/Eidos
Genre : Stratégie temps réel - Date de sortie : Juillet 99

On l'avait déjà vu le mois dernier, ce titre nous arrive des Anglais de chez Hot House (Gangsters) et reprend un scénario type "Pirate" ou "Corsaires", mais cette fois avec une aventure continue, sans mission. L'aventure se déroule donc dans les mers chaudes des Caraïbes, vers la fin du XVIIe siècle. La région est sous la domination française, espagnole et anglaise, et c'est à vous de jongler entre toutes ces alliances possibles. Le but étant avant tout de vous faire connaître en tant que pirate et écumeur du coin. La partie gestion de carrière est assez intéressante dans la mesure où on ne trouve pas de missions. La gestion de votre équipage sera néanmoins votre première préoccupation tant votre flotte peut s'agrandir rapidement. Quelques combats gagnés et c'est la gloire. Mais attention, quelques combats perdus et la gloire s'en va aussi vite qu'elle est arrivée.

Les navires sous votre commandement utilisent un système de menus contextuels très simples à utiliser. En revanche, on ne peut pas en dire autant du reste du jeu qui, pour l'instant, ne semble pas d'une ergonomie folle… Les menus sont assez lourds, mais heureusement très complets… Le jeu semble vraiment très riche avec différents aspects : gestion (équipage, bateau, vivres, richesses), diplomatie, batailles navales, combats au sol, chasse au trésor ; toute une vie de pirate, quoi !

Reste que l'aventure semble longue et que l'été ne sera pas de trop pour en faire le tour avant le test…

François

FORCE 21

ÉDITEUR/DISTRIBUTEUR : REDSTORM ENTERTAINMENT/TAKE 2
GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL - DATE DE SORTIE : AOÛT 99

Les jeux de stratégie en temps réel intégrant un moteur 3D sont-ils l'avenir du jeu vidéo ? C'est en tout cas ce que semblent penser les développeurs ces derniers temps. Derniers en date, les p'tits gars de chez Redstorm Entertainment, à qui l'on doit déjà Rainbow Six. Mais ce jeu risque de dépayser les inconditionnels du genre, puisqu'il ne propose pas de construire quoi que soit, ni de faire d'extraction de minerais, ni de développer de nouvelles technologies... Bref, nous sommes dans un wargame en temps réel, avec un moteur 3D, certes.

Le jeu nous catapulte en 2015, alors que les États-Unis, encore eux, affrontent une coalition non pas soviétique mais de la république communiste chinoise. Non contente de changer les habitudes des joueurs concernant les mécanismes de jeu (construction des unités, exploration du territoire), Redstorm Entertainment a aussi changé l'interface. On ne sélectionne pas ses unités en traçant un rectangle à l'écran à l'aide de la souris, mais simplement en cliquant sur un bouton de l'écran, chaque lettre étant associée à une unité particulière. C'est assez déroutant au début, mais on s'y fait.

Pour le moment, le moteur 3D n'est pas à la pointe de la technologie, mais ce n'est pas le point fort de Redstorm (après tout, Rainbow Six est très loin de Half-Life question visuel). Non, ce que sait faire Redstorm, c'est inclure une excellente partie stratégique dans ses jeux, et les rendre le plus réaliste possible, voire jusqu'à la nausée. D'ailleurs, il faut dire qu'un ancien (burp !) militaire a participé au développement de ce jeu pour en faire un exemple réaliste de ce que pourrait être un conflit mondial du 21e siècle. Mouais, à voir !

Yann

CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000

CONCEPTEUR/DISTRIBUTEUR : INTERACTIVE ENTERTAINMENT/UBI SOFT
GENRE : COURSE - DATE DE SORTIE : AOÛT/SEPTEMBRE 99

Ça y est, ça commence. Le jeux de la série "2000" débarquent. En tout cas Castrol Honda Superbike 2000 débarque, un peu en avance, certes, mais pour se démarquer de la série des "2000", c'est soit avant, soit après. Et comme la première édition, de 99..., souffrait de la concurrence du récent Superbike, pourquoi attendre plus longtemps? Nous voici donc au guidon du RC 45 (pas trop le choix, rapport au titre...), prêt à attaquer sur vingt circuits : officiels du Superbike, en ville ou sur la piste d'essais de Honda. Les décors ont l'air assez sympas et on retrouve avec plaisir les tracés en ville qui changent un peu des circuits de vitesse. Malgré tout, il semble que l'accent ait été mis sur le réalisme de pilotage et de comportement. On peut ainsi régler et paramétrer sa moto selon ses désirs. La gestion des dommages causés à la mécanique est également prise en compte. Le joueur disposera de cinq vues avec deux "internes", deux "externes" et une vue "du casque", où les yeux du pilote servent de caméra (ça me rappelle quelque chose !). Le pilote est "motion-capturé", ce qui permet de le faire tomber, marcher, puis remonter sur sa moto, tout en le dirigeant (non, vraiment, quelque chose...). Le rendu général est assez sympa et la prise en main, bien que particulière, semble convenir à de bonnes bourres. Plutôt rassurant. Un souci tout de même, la gestion des collisions n'a manifestement pas encore été travaillée depuis le premier épisode. Mais il ne faudrait pas l'oublier... d'ici le test !

François

PGA CHAMPIONSHIP GOLF

CONCEPTEUR/DISTRIBUTEUR : SIERRA
GENRE : GOLF - DATE DE SORTIE : AOÛT 99

Voilà, le soleil arrive, c'est l'été, bientôt les vacances, quand soudain une grosse ombre sur mon bureau... un jeu de golf !
Ça faisait longtemps que je n'en avais pas vu ; bon, ça va, c'est une preview. Voici la version 99 de PGA ; sortie quelque peu tardive (pour le "99"), mais forcément moins "noyée" dans la masse. PGA Championship Golf, puisque c'est son vrai nom, est ainsi doté de quelques nouvelles finesses du genre. La première, qui est l'évolution naturelle de la tendance du "swing naturel" à la souris, développe l'idée en appliquant le mouvement de la souris au mouvement du golfeur en temps réel, on appelle ça le "True Swing". Le principe de cette nouvelle interface de jeu implique, pour une liberté totale de mouvement, des personnages 3D. Pas d'incrustations vidéo, mais des persos modélisés très finement (jusqu'à 20.000 polygones) et animés très justement avec des attitudes assez sympas. PGA comporte sept parcours : le Sahalee Country Club, le Royal Birkdale Golf Club, Prince Course, Pete Dye Golf Club, Pasatiempo Golf Club, Cœur d'Alene et le Black Diamond Ranch. Outre ces prestigieux parcours parfaitement modélisés, vous aurez à votre disposition un éditeur de parcours, véritable utilitaire d'architecte du green. L'environnement 3D de PGA permet ainsi de disposer de quinze angles de caméra possibles afin de toujours suivre l'action sous son meilleur angle. Enfin, il sera possible de faire une petite partie en réseau, avec soixante-trois de vos amis cyber-golfeurs. Le temps de faire quelques trous, et je vous dirai tout sur PGA à la rentrée.

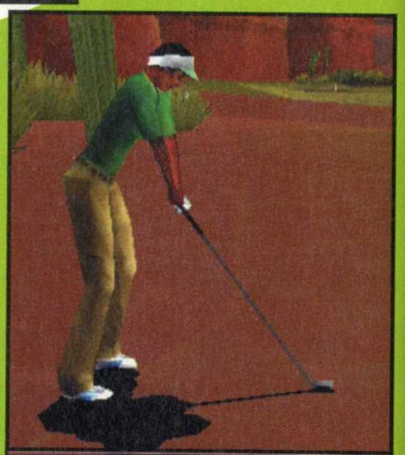
François

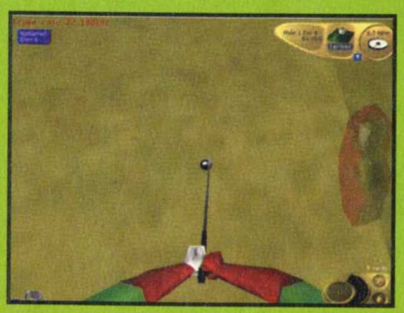
ULTIMATE GOLF

CONCEPTEUR/DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
GENRE : GOLF - DATE DE SORTIE : AOÛT 99

Un jeu de golf allant rarement seul (un peu comme les "Krishna", mais en vert), voici donc le second : Ultimate Golf, s'adressant moins aux passionnés de golf qu'à ceux des jeux vidéo.
Ce titre débarquant dans le cercle très fermé des jeux de golf "officiels" tente en effet une approche assez différente de ses petits camarades, en jouant à fond la carte du "jeu" et moins de la "simulation". On retrouve en effet un mode de représentation tout à fait inédit puisqu'entièrement en 3D (y compris les menus du jeu). J'entends par là le golfeur, mais aussi l'ensemble des décors. La modélisation est alors beaucoup plus sommaire que dans les productions habituelles (photoréalistes) et doit se contenter de véritables textures mappées sur des polygones. Moins réjouissant dans un premier temps, puis finalement acceptable (du moins pour l'instant, la version tenant plus d'une alpha...). Les noms des parcours ne sont donc pas issus de célèbres pelouses taillées aux ciseaux, mais de l'imaginaire des développeurs. Pas plus mal, au moins ça change... Différents modes de contrôle sont proposés : un classique, à trois clics, sur un vu-mètre, et un autre reprenant le même principe que PGA 99 (swing du perso, à la souris, en direct live). Mais encore plus fort (deux révolutions "golfistes" dans la même semaine, ouh là doucement, mon cœur !) : on peut jouer en vue subjective ! C'est pas formidable ! Comme truc, ça, hein, pas mal, non ?! Bon, restons calme. Il ne s'agit pas d'un réalisme exceptionnel, mais c'est franchement marrant et assez précis pour pouvoir jouer.
La pratique étant indispensable pour maîtriser ce type de swing et ayant deux clients sur le feu, l'été sera chaud, l'été sera beau, dans les T-shirts et les maillots.

François





L'ÉCOLE EST FINIE, MAIS L'INVASION CONTINUE !

THE FACULTY

UN FILM DE Robert Rodriguez ÉCRIT PAR Kevin Williamson

MIRAMAX / DIMENSION INTERNATIONAL — LOS HOOLIGANS PRODUCTIONS

GAGNEZ DE NOMBREUX COLLECTORS SUR www.faculty-fr.com

BD DISPONIBLE CHEZ — BAC FILMS

MCM La chaîne musicale www.mcm.net

ALLOCINÉ Les Films, les Salles, même les Billets.

ACTUELLEMENT

SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

Ciné Live LE MAGAZINE DU CINÉMA

BRAVEHEART

Éditeur / distributeur : Sierra
Genre : Stratégie temps réel - Date de sortie : septembre 1999

Braveheart est un jeu qui met en scène les protagonistes du film du même nom. Il vous met au défi de devenir roi d'Écosse au XIIIeme siècle en réunifiant les Highlands soit par le commerce et la diplomatie, soit par la force en envoyant vos armées aux quatre coins du pays. Vous devez convaincre les chefs des autres clans de s'allier à vous coûte que coûte. Vous devrez tout d'abord choisir votre clan parmi lequel figure, bien entendu, celui des Wallaces. William Wallace, incarné par Mel Gibson dans le film, sera également présent dans le jeu. Il apparaît dans les scènes cinématiques et son double en 3D est très ressemblant. Ces séquences de type cinématographique qui agrémentent les moments forts du jeu, sont par ailleurs d'une grande qualité visuelle. En outre, vous aurez de vrais extraits du film qui viendront renforcer le sentiment de revivre une partie des émotions qui vous ont fait vibrer pendant le film. Il y a cependant une grande différence : c'est vous le réalisateur, c'est à vous de vivre et de réécrire l'histoire en prenant les bonnes décisions aux bons moments.

À MORT LE ROI D'ANGLETERRE, VIVE LE ROI D'ÉCOSSE !

En 1296, Édouard Ier envahit l'Écosse en usant d'une technique proche de la guerre éclair. À la tête d'une immense armée, il met à sac le sud de l'Écosse. Peu de temps après, les nobles écossais sont contraints de se soumettre à leur nouveau suzerain. Les souvenirs douloureux de la guerre commencent à s'effacer mais la rancœur ronge les chefs de clans qui ont presque tous signé, contre leur gré, le traité de soumission et d'allégeance au roi d'Angleterre. Une sorte de guerre civile intestine éclate alors, les clans se disputent la propriété de divers territoires du pays pendant que les Anglais continuent leur progression vers le Nord afin de finir leur entreprise de domination et de conquête totale de l'Écosse. C'est dans cette période trouble que vous démarrez dans le jeu. Un peu seul contre tous et Dieu pour soi. L'Écosse attend un vrai roi, un roi à poigne, qui débarasse le pays des envahisseurs britanniques qui appliquent le principe machiavélique selon lequel il faut diviser pour mieux régner.

DIRIGEZ L'ÉCONOMIE COMPLÈTE D'UN PAYS

L'argent est le nerf de la guerre. Il est donc important de garder l'œil dessus. Le commerce, principale source de bénéfices, se fait grâce à des caravanes qui parcourent le pays. Bien entendu, vous ne disposerez pas de toutes les matières premières dont vous aurez besoin dans les territoires où vous débuterez, ce serait trop simple ! Vous devrez donc mettre sur pied des routes de commerce et faire escorter ou non vos caravanes selon la valeur des marchandises que vous transportez. Vos soldats sont présents dans les différentes villes que vous dominez mais il faudra en entraîner d'autres rapidement si vous voulez partir à la conquête de nouvelles parcelles du pays. Pour recruter des hommes, vous devrez vous servir de la population. Braveheart est un jeu très réaliste sur de nombreux aspects. Il n'est donc pas question de produire des soldats par dizaines grâce à une manipulation génétique ou à une autre méthode habituellement employée dans de nombreux jeux de stratégie en temps réel. Vous pouvez vous informer en détail sur chaque département de production qu'il soit agricole ou artisanal car vous gérez véritablement un pays. Si cela ne vous enchante pas de devoir tout contrôler et si vous aspirez à vous battre plus qu'à gérer, l'ordinateur peut prendre le relais quand vous le désirez ou en permanence et s'occuper de l'équilibre économique à votre place. Il vous suffit de lui indiquer quelle attitude politique vous anime, plutôt orientée vers le commerce, ou bien vers la production ou la guerre. Il saura alors sur quoi se concentrer en priorité. Cette liberté de pouvoir s'investir ou non dans l'aspect "administratif' du jeu est originale et plutôt bienvenue. On passe à côté d'une partie du système mais rien n'empêche de prendre en main soi-même les commandes à n'importe quel moment.

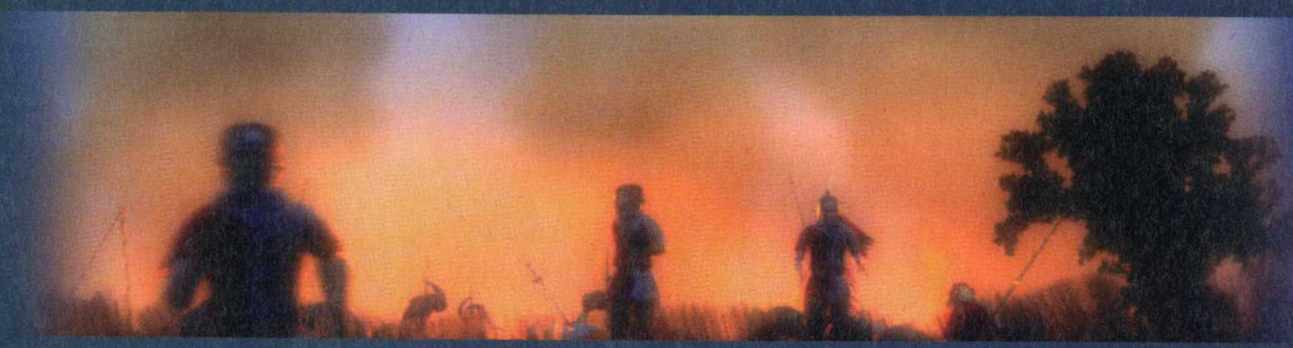
CHOISISSEZ VOTRE DESTIN

Braveheart c'est aussi et surtout de l'action. On est isolé sans savoir ce qui se passe dans les terres aux alentours : elles sont représentées comme des terres inconnues. Vous devrez envoyer des éclaireurs qui vous informeront de leurs découvertes. Les nouveaux territoires apparaissent alors sur la carte. Chaque clan a une attitude diplomatique à votre égard qui se distingue par ses couleurs. L'humeur des clans à votre égard va de belliqueux à allié. Vous n'allez évidemment pas entamer des relations commerciales avec un clan qui est agressif, mais vous pouvez essayer de convaincre un clan neutre de se rallier à votre cause. Chaque clan a sa personnalité, ses ambitions et son savoir-vivre. En recommençant une partie, ces caractéristiques ne changeront pas. Il est donc important d'apprendre rapidement à qui vous avez à faire pour savoir comment vous comporter. Les Anglais ont un rôle important dans le jeu comme dans le film. L'Écosse est loin d'être un état souverain et les troupes d'Édourd Ier sont bien entraînées, bien équipées et bien nourries. Les Anglais sont présents régulièrement dans le jeu étant donné qu'ils veulent vous envahir. Vous devrez vous efforcer de les tenir à l'écart autant que possible. On est un peu débordé au départ avec toutes les responsabilités qu'on a et on ne sait pas où donner de la tête, mais en jouant, on réagit de plus en plus vite et mieux par rapport aux événements dont les messagers vous tiennent au courant. La vitesse du temps est règlable dans le jeu. Vous envoyez vos armées quelque part ? Si vous êtes impatient de connaître le résultat, il vous suffit d'accélérer le cours du temps jusqu'à ce qu'elles arrivent à destination. On passe alors en phase de combat.

UNE INFINITÉ DE TACTIQUES ET DE STRATÉGIES À ADOPTER

Les affrontements dans Braveheart sont à eux seuls un autre jeu dans le jeu puisqu'ils se déroulent en 3D temps réel, grâce à un moteur graphique original. Encore une fois, si vous n'avez pas l'esprit guerrier, vous n'êtes pas obligé de vous investir à 100 %. Vous pouvez laisser l'ordinateur décider de l'issue d'une bataille. Il examinera les forces en présence et les chances de réussite d'une part et d'autre pour donner son avis final. Pour

Clan Bruce 1 Settlement 246 Souls 741 Pounds 2 Leaders 10:31 am 29th Jun 128
LEADERS
Robert Bruce
Clan Bruce
Location: Alloa
Wages: 45 pounds per month
Leadership
Combat
Brawn
Brain
Stealth
Diplomacy
Loyalty
Fame
Morale
Current Army: 1st Alloa Recruits
80 Troops (Green)
Orders: Training
Clan MacDonald 1 Settlement 380 Souls 1145 Pounds 2 Leaders
GENERAL MAP
Settlement Info
Unknown
Territory Information
Resource Distribution
Alloa
WORKERS
Stores
Automanagement
AUTO
Industry
Trade



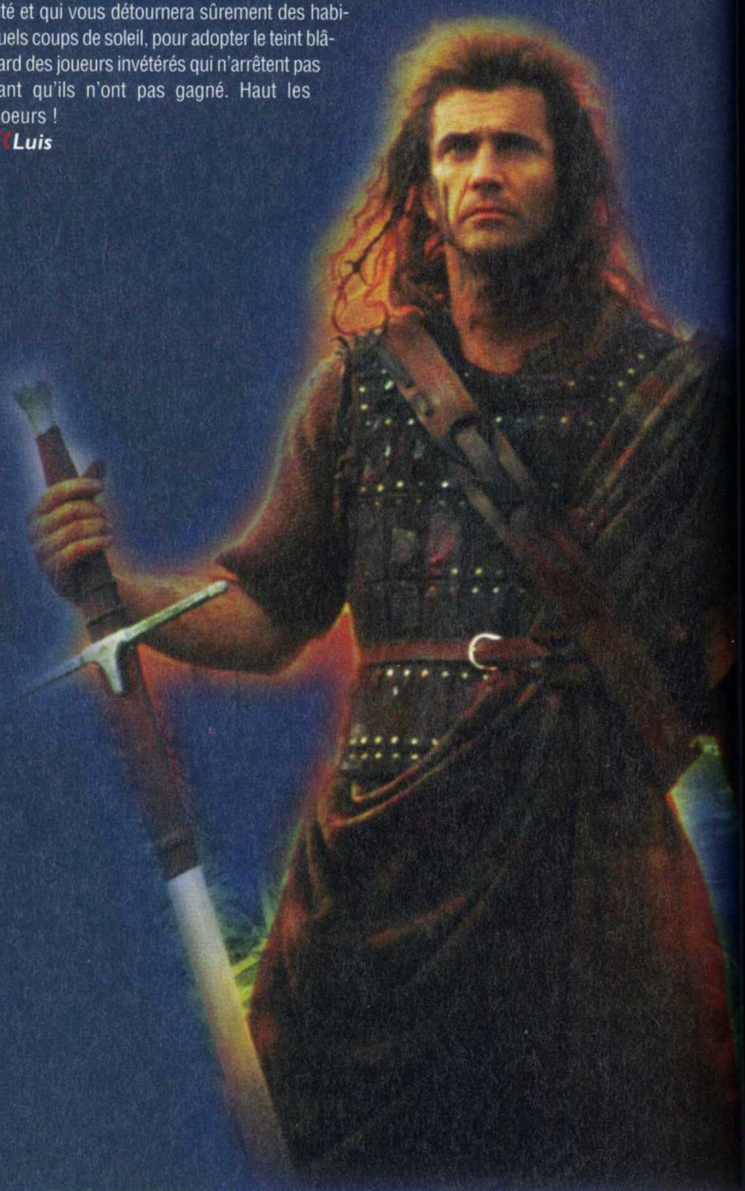
diriger ses hommes, on dispose d'une caméra libre qui peut tourner quasiment à 360° dans l'espace et qui permet de zoomer ou de prendre du recul de manière à avoir une vision globale de la situation. Les paysages écossais sont de toute beauté, les "Loch", les forêts, le vallonnement si particulier du Nord de l'Angleterre sont représentés de manière étonnamment réaliste. L'atmosphère, le brouillard matinal, la pluie voire la neige sont de la partie. Les conditions météo auront leur rôle à jouer comme le relief puisque vos hommes se déplaceront plus ou moins vite ou verront plus ou moins loin. Vous devez mettre un chef à la tête de votre armée. Son charisme, sa bravoure, son expérience augmenteront vos chances de réussite et conditionneront le moral de vos soldats.

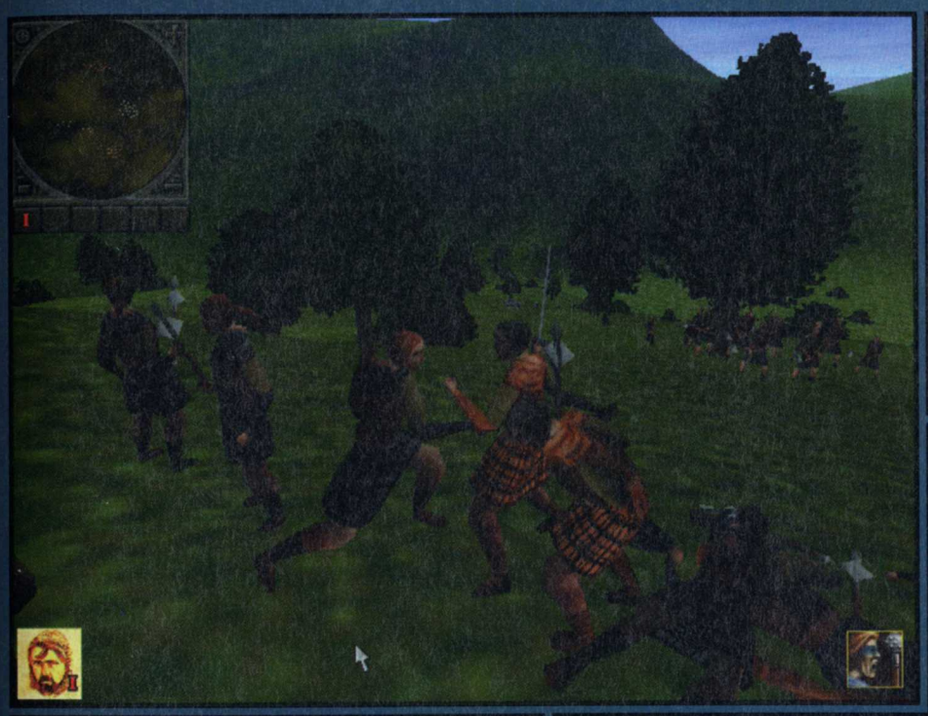
L'ART DE LA GUERRE

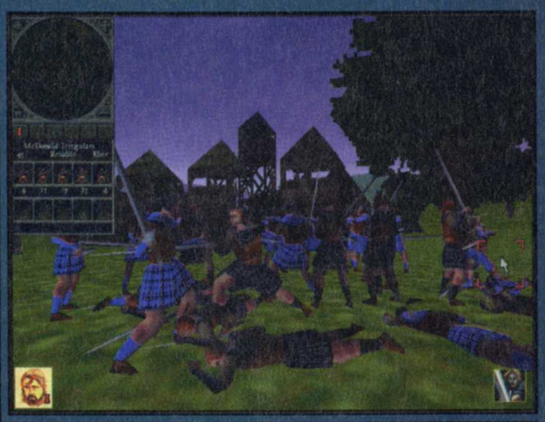
Votre armée, composée d'Écossais barbus, à l'oeil noir, aux cheveux parfois tenus par un catogan et bien entendu vêtus de kilts est plutôt impressionnante. Vous pouvez examiner tout votre petit monde sous toutes les coutures et même voir la scène comme si vous étiez à la place de n'importe lequel de vos hommes. On est très proche du caractère épique et brutal des batailles du film. Les détails sont moins sanglants et les âmes sensibles seront contentes car elles ne verront pas voler des bouts de viscères ou des carotides éclatées comme c'était le cas autour de Mel Gibson. L'ambiance est très réussie, les hommes chargent en hurlant, les armes s'entrechoquent avec des bruits métalliques du plus bel effet. Voir une centaine d'hommes se mettre en marche d'abord doucement, puis prendre de la vitesse et enfin se mettre à foncer sur la cavalerie ennemie qui se distingue par les uniformes rouges des Anglais, a quelque chose de très prenant qui fait que l'on se plonge profondément dans l'action. Les constructions, tout comme la nature, ont fait l'objet d'un traitement très abouti. Il faut voir un petit village écossais avec ses toits de chaume et son enceinte de protection construite avec des troncs de bois, la fumée s'échappant des toits des chaumières paisibles. Il y a également des châteaux. D'ailleurs, les armes de siège que vous pouvez fabriquer sont des éléments tactiques essentiels. Vous allez pouvoir employer d'énormes béliers et catapultes en tout genre. Ces engins ne sont pas animés par la force du Saint-Esprit. Il vous faut mobiliser cinq à six hommes pour les manœuvrer. La difficulté avec laquelle ils y parviennent renforce la puissance et la lourdeur de ces outils guerriers. Il est très coûteux de fabriquer des armes de siège : vous devrez veiller à les garder en état au fil des batailles. Vous devrez également être attentif à vos hommes. Chaque individu compte et surtout, plus ils se battent et plus ils sont efficaces. Ils deviennent des vétérans lorsqu'ils ont accumulé les victoires. Il est donc préférable d'augmenter leurs chances de survie en les équipant en priorité d'armures. C'est cruel pour les unités inexpérimentées qui vont un peu au casse-pipe mais il faut faire des choix stratégiques. Puisqu'on évoque la stratégie, William Wallace a réussi, à de nombreuses reprises, à vaincre l'armée anglaise avec trois fois moins d'hommes. Grâce à son esprit inventif et malin, il a employé des tactiques audacieuses et originales. À vous d'être son digne représentant. Il n'est pas conseillé de foncer dans le tas : les combats de Braveheart n'ont pas le côté chaotique d'une grande partie de jeux de stratégie. Vous pouvez organiser vos troupes en leur faisant adopter diverses formations. Les stratèges en herbe seront ravis d'ordonner des formations en diamant, en ligne, en quinconce, etc. En fonction de la direction de l'ennemi, vous pouvez orienter précisément vos hommes pour le moment du choc. Vous devrez placer vos archers en arrière à l'abri, composer des groupes homogènes par catégorie d'armes. Toutes les techniques d'encerclement ou de diversion sont possibles. Il faut bien tirer parti du terrain, comme des élévations naturelles par exemple. Il faut se cacher pour surprendre l'ennemi en arrivant sur lui au dernier moment. L'interface est très intuitive et s'il est un peu déroutant de pouvoir faire ce que l'on veut avec la caméra tout en séléctionnant un ou plusieurs hommes, c'est une liberté de mouvement très appréciable. Divers raccourcis au clavier vous permettront d'aller encore plus vite. Lorsque vous serez familiarisé avec, vous serez plus efficace et précis que jamais.

Braveheart est un jeu d'une rare profondeur qui réussit à réduire le paradoxe d'être fait d'un système de jeu complexe aux nombreux tenants et aboutissants tout en étant rapidement accessible même à des joueurs débutants. C'est à force d'y jouer, en prenant le temps d'observer que l'on réalise ce qui est vraiment fondamental pour gagner. On rentre alors dans le jeu au point de se prendre pour le vrai William Wallace, de se mordre les doigts d'amertume après un premier échec. Mais avec un peu de persévérance, on est vite récompensé et les victoires vous feront vite oublier ce que vous auront coûté les erreurs de jeunesse. Un jeu original à découvrir cet été et qui vous détournera sûrement des habituels coups de soleil, pour adopter le teint blafard des joueurs invétérés qui n'arrêtent pas tant qu'ils n'ont pas gagné. Haut les coeurs !

Luis







Glascu
GLASCU
Information
Stores
Administration
Manufacturing/Building
No Building
AUTO
Military
People
Trade

www.allocine.fr®

LE GUIDE NATIONAL DES SPECTATEURS DE CINEMA

AlloCiné est également joignable 24h/24 au 01 40 30 20 10 (appel non surtaxé)

©AlloCiné 1999 - Tél : 01 53 53 51 51

MCM
SFR Accès direct CINE
Soit 2463 (2F/appel + com. normale)
Ciné Live LE MAGAZINE DU CINÉMA
Europe 2

LES TESTS

où l'on vous apprend comment ça marche

Deux jeux Star Wars ce mois-ci, ce n'est pas rien. Les fans seront donc à la fête. Mais il ne faudrait pas oublier la question qui inquiète tous les fans actuellement : Star Wars Episode I sera-t-il un bon film ou une sombre daube ?
Évidemment, certains d'entre nous ont vu ce film, en profitant d'un voyage aux States ou par des moyens plus détournés (genre Star Warez Episode I si vous préférez...). Les avis sont très partagés. Xavier est déçu, et trouve que sur un écran 15", la version au camescope est assez nulle. Jeff regrette l'absence du Captain Kirk, dans cet épisode. Rodolphe est contre, comme toujours. François ne l'a pas vu. Luis est en retard, justifie ses notes et n'a pas que ça à faire de donner son avis sur un film. Quant à moi, je suis sur Racer et ça me suffit pour l'instant, on verra quand le film sortira en salles chez nous. Tout cela ne nous dit pas comment lire les notes de Soluces.
Au-delà de 90 %, le jeu est génial comme le Millenium Falcon, ou c'est une note de Luis. Au-dessus de 80 %, le jeu est aussi agréable à voir que Nathalie Portman, ou Luis notait mais on a réussi à lui faire baisser la note. Au-dessus de 70 %, le jeu est sympa, mais il y a des Ewoks, Luis notait mais on a changé sa note sans le lui dire. Au-dessus de 60 %, le jeu est passé du côté obscur de la Force, ou Luis notait mais il a quand même trouvé le jeu nul. Au-dessous de 60 %, le jeu est moche comme Jabba, ou Luis notait et en avait marre qu'on dise qu'il notait trop large.

Yann

RETROUVEZ PC SOLUCES CHAQUE MOIS. PROCHAIN NUMÉRO LE 31 AOÛT (MILLE NEUF CENT QUATRE-VINGT DIX-NEUF)

Voici la liste des icônes de genre et leur signification

JEU D'ARCADE : 0% DE RÉFLEXION, TIR DANS LE TAS — POUR LES BOURRINS !

JEU D'ARCADE / AVENTURE : TOMB RAIDER 3, HEXEN II... MAIS PAS SEULEMENT EN 3D — MÊME SI LÀ, JE N'AI PAS D'EXEMPLE (AH SI, TENEZ : LBA 2...).

JEU DE COURSES : PAS AVEC LE CADDIE MAIS AVEC DES ENGINS À MOTEUR QUI SONT RAPIDES ET PAS RÉALISTES — GENRE REDLINE RACER, DETHKARZ, NEED FOR SPEED 3...

DOOM-LIKE : JEU DE TIR EN VISION SUBJECTIVE TRÈS VIOLENT — ALLEZ, J'EN METS TROIS : HAKF-LIFE, ALIENS VS PREDATOR, QUAKE III...

JEU DE RÉFLEXION : 0% D'ACTION, TOUT DANS LA TÊTE DERRIÈRE DES LUNETTES — REPRÉSENTÉS PAR MYST OU SAFE CRAKER.

JEU DE RÔLES : GESTION DES CARACTÉRISTIQUES, LIBERTÉ TOTALE DES MOUVEMENTS (TESTÉS PAR JEFF OU RODOLPHE). EX. : FALLOUT 2, LANDS OF LORE III...

SIMULATION : JEU SE RAPPROCHANT DE LA RÉALITÉ (FLIGHT UNLIMITED 2, OFFICIAL FORMULA ONE RACING, SUPER BIKE CHAMPHIONSHIP, FALCON 4.0).

SPORT : DES GARS QUI TRANSPIRENT EN ÉQUIPE (FIFA 99, NBA '99, NHL '99 — DONC UNE VERSION PAR SAISON, RENTABLE POUR L'ÉDITEUR...).

STRATÉGIE/WARGAME : PROCHE D'UN JEU DE PLATEAU, SE DÉROULANT PAR TOUR, AVEC DES MENUS PARTOUT (HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3, INCUBATION, CIVILIZATION II : CALL OF POWER).

STRATÉGIE TEMPS RÉEL : GENRE ULTRA-POPULAIRE, Y EN A DES TONNES (STARCRAFT, TOTAL ANNIHILATION, WARZONE 2100...).

GESTION : OÙ LE BUT EST DE PROSPÉRER ET DE SE DÉVELOPPER (SETTLERS 3, SIM CITY 2000, STREET WARS, DUNGEON KEEPER...).

DIVERS : TOUT CE QUI NE RENTRE PAS DANS LES CATÉGORIES PRÉCÉDENTES !

Il existe aussi des icônes techniques...

NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER SIMULTANÉMENT SUR LE MÊME PC.

NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER EN RÉSEAU LOCAL.

NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER VIA INTERNET...

TYPE DE PROCESSEUR MINIMUM RECOMMANDÉ POUR JOUER.

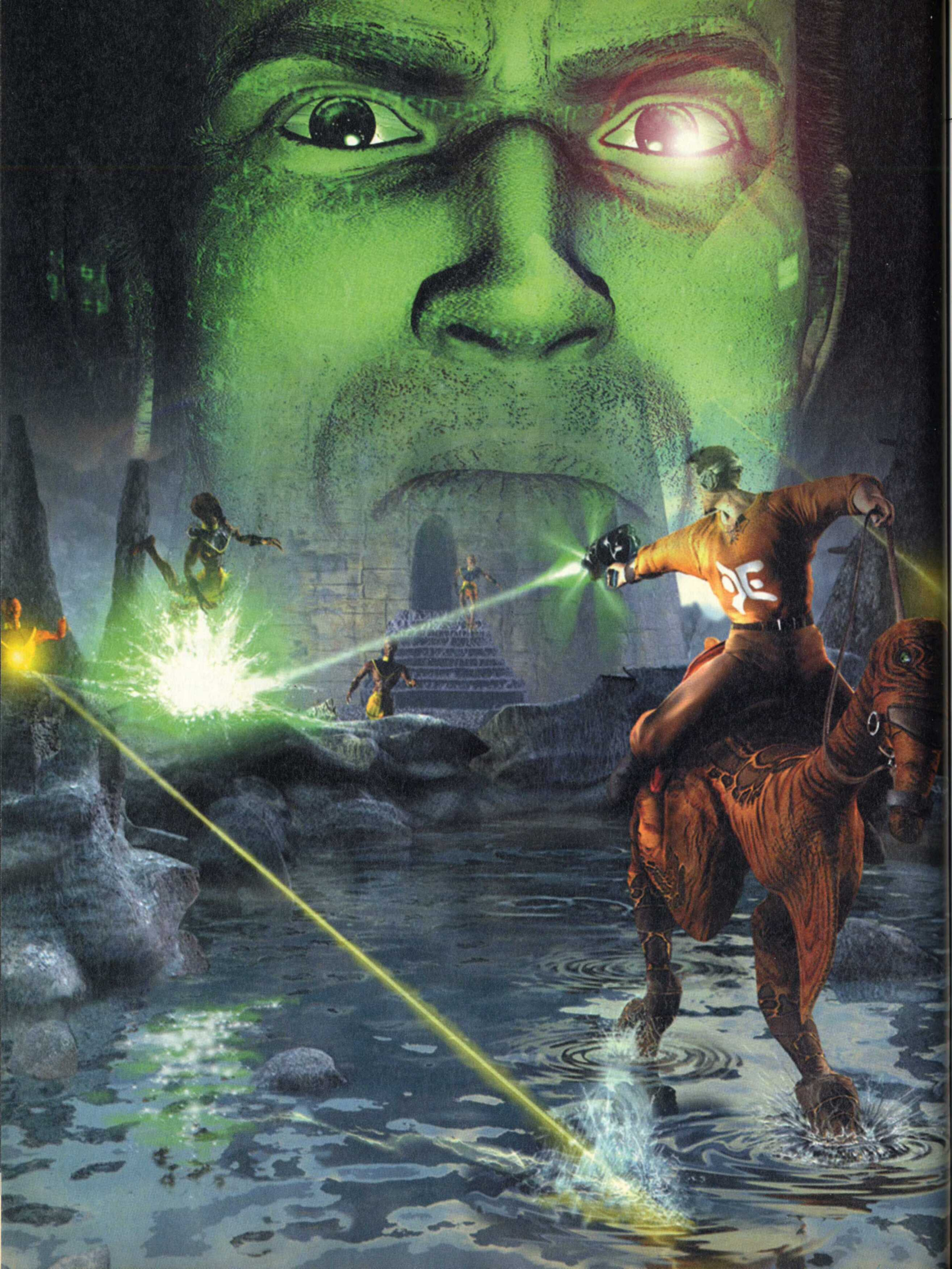
INDIQUE SI LE JEU SUPPORTE LES CARTES ACCÉLÉRATRICES 3D ET SI OUI, LESQUELLES. IL EXISTE DEUX CATÉGORIES : 3DFX (VOODOO GRAPHICS, VOODOO 2, VOODOO3 ET VOODOO RUSH), ET DIRECT3D (TOUTES LES CARTES ACCÉLÉRATRICES SUPPORTANT DIRECTX).

SUPPORTE LES JOYSTICKS ET VOLANTS FORCE FEEDBACK.

QUAND VOUS VOYEZ CE LOGO, ALLEZ JETER UN ŒIL AU CONTENU DU CD. VOUS Y TROUVEREZ DES VIDÉOS, DES IMAGES ET PLEIN D'AUTRES CHOSES EN RAPPORT AVEC LE JEU TESTÉ.

LE JEU DU MOIS : DUNGEON KEEPER 2

Pour se mettre d'accord sur le jeu du mois, ça a été assez difficile, il faut bien l'avouer. Entre Star Wars Racer, Outcast, La Menace Fantôme et Dungeon Keeper 2, nous étions partagés et à deux doigts de nous départager dans un tournoi de lutte à mains plates. On a abandonné l'idée en voyant François : mieux valait réfléchir... Certes, La Menace Fantôme est basé sur un univers génial que l'on retrouve avec plaisir. Évidemment, le moteur 3D de Racer est éblouissant. Bien entendu, Outcast est original et profond. Mais Dungeon Keeper 2, lui, lance une série à succès que l'on adore, dispose d'un moteur graphique étonnant pour ce genre de jeux, et est suffisamment stratégique pour que la profondeur de jeu réponde présent. Bref, Jeff a gagné, il l'a le jeu du mois ! Pour nous venger, nous lui en confions la solution !



PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

ACTION / AVENTURE
MINIMUM: PENTIUM II 266
CONSEILLÉ: PENTIUM II 350
RETOUR DE FORCE

OUTCAST

Outcasting de rêve

JE SUIVAIS CE JEU DEPUIS LONGTEMPS, L'HEURE DU TEST TANT ATTENDU EST ARRIVÉE. L'ATTENTE EN VALAIT LA PEINE ET LE JEU EST À LA HAUTEUR DE CE QUE J'ESPÉRAIS, ET TOUT LE MONDE IL EST BEAU ET PLEIN DE LAPINS ROSES. PAR CONTRE, IL FAUDRA PEUT-ÊTRE SONGER À SACRIFIER VOTRE COCHON ROSE POUR PROFITER PLEINEMENT DE CE QU'IL PEUT DONNER GRAPHIQUEMENT (TOUS LES DÉTAILS À FOND.)

Je ne me souviens plus m'être plongé dans un jeu aussi profondément et aussi longtemps plus par plaisir que par obligation de le tester. Mais arrive toujours un moment où il faut savoir s'arrêter, pour mettre tout ça sur papier, pour essayer de faire partager un peu des sensations qu'on éprouve une fois le CD lancé, quand on s'immerge dans un autre univers.

PAR OU COMMENCER ?

L'histoire commence en 1999, je vous en ai déjà un peu parlé le mois dernier dans la preview. Elle rappelle un peu celle de Flashback. L'existence des univers parallèles vient d'être prouvée. Après avoir ouvert une brèche, on envoie une sonde pour explorer l'un de ces fameux univers. Celle-ci est endommagée par un humanoïde peu de temps après son atterrissage. Ce problème matériel en provoque un bien plus grand car la faille ouverte menace d'engloutir la Terre dans un gigantesque trou noir après 25 jours. Une équipe de scientifiques sous la tutelle de Cutter Slade, un officier Marine, est envoyée d'urgence pour réparer la sonde. Cette introduction fait l'objet d'une scène cinématique dédiée qui dure très longtemps et dont la réalisation a dû coûter cher. Cutter Slade, le héros, se réveille et s'aperçoit qu'il est seul. Les autres membres de l'équipe ont disparu. Le premier humanoïde qu'il rencontre lui apprend qu'il porte sur son tee-shirt le signe du messie et qu'il est là pour sauver la planète Adelpha car cette dernière est sous le joug d'un tyran nommé Faé-Rhan. Et Cutter a déjà bien du pain sur la planche avec sa sonde qu'il doit retrouver pour la réparer !

LES CINQ (PREMIÈRES) MINUTES

On débarque dans un hameau entouré de montagnes enneigées. Les premiers pas dans la poudreuse produisent un "froutch froutch" incroyablement réaliste : c'est pas possible, ils ont dû faire de la motion capture à partir de vraies raquettes. On fait gentiment connaissance avec le système de dialogue qui consiste à choisir quel sujet aborder et à donner une réponse éventuelle. Quant au joueur téméraire, il voudra peut-être, comme François, vérifier immédiatement s'il a une entière liberté d'action en tuant l'un des gentils bonhommes qui vous accueillent. Je me souviens de mon meilleur pote qui, un soir de jeu de rôles, a tué le pilote du vaisseau spatial qui devait nous emmener sur le lieu où commençait l'aventure, simplement parce qu'il refusait de répondre à ses questions ! La partie s'est arrêtée là et tout le monde voulait lui casser la gueule en se servant du DM coupable lui aussi. Dans Outcast le joueur téméraire a le droit, dans ce cas de figure, à une fin de jeu immédiate et à un message lui indiquant qu'il a tué l'un des personnages essentiels au déroulement de l'histoire.

Ensuite, après avoir discuté quelque peu d'Adelpha, on doit se prêter à des tests de tir, de saut, de natation et apprendre à ramper. C'est un training non dissimulé qui, bien que sommaire, est suffisant pour se familiariser avec les quelques mouvements de déplacement et les actions dont Cutter Slade est capable. On a droit à un speech sur le fonctionnement des portails qui séparent les six mondes d'Adelpha et sur le système de sauvegarde un peu

particulier, il est vrai. En effet, vous pouvez sauvegarder où et quand vous le voulez et autant de fois que vous le désirez mais uniquement au calme. Pour sauvegarder, il faut utiliser un cristal, le "savegam", un nom explicite! Ce cristal produit une musique euh... cristalline et des lumières colorées qui attirent l'attention de tout ennemi à proximité. Il est donc impossible de sauvegarder en plein combat par exemple, mais on garde la liberté de pouvoir le faire autant de fois que l'on veut. C'est assez original et amusant de se faire surprendre par un soldat alors qu'on est en pleine séance d'enregistrement. Donc on se retrouve face au premier portail du jeu, prêt à partir, on franchit le seuil et hop, shazam, on se retrouve dans un autre décor.

HISTOIRES NATURELLES

C'est là qu'on démarre vraiment dans Outcast. Adelpha est magnifique. Les six mondes qui la composent sont très différents les uns des autres. tout comme leurs habitants, leur végétation, leur faune et leur flore. D'ailleurs ces deux dernières ne vous feront pas souvent de cadeaux. Il y a des crabes-araignées des Galores, des sortes de créatures mi-tigres mi-loups qui vivent en bandes. Vous rencontrerez également des sortes de plantes carnivores ou des cactus antipathiques. Shamazaar, la première région qu'on traverse, est une zone marécageuse couverte de rizières en terrasses où des paysans vaquent à leurs occupations. Tout le monde vous appelle Ulukaï. Dans le petit village, vous ferez la connaissance du chef et des problèmes de la population. Le tyran Faé-Rhan écrase tout le monde avec ses impôts répétés.
La rencontre avec les chamans est tout aussi enrichissante. Adelpha n'est pas habitée par des primitifs : la population est très mystique et les principes de la religion très complexes.

Outcast offre un univers très vaste et pas seulement sur un plan géographique. Ce n'est pas un jeu bourrin dissimulé derrière un scénario à deux francs. De l'échelle de la planète à celle du moindre individu, vous découvrez des problèmes d'ordre politique ou social, voire familial. Chaque personnage a son identité. Il y a bien sûr des personnages non-joueurs relativement nombreux mais on a vraiment une impression de vie. L'un des mondes, qui est en réalité une gigantesque ville dans le désert avec le palais du tyran en son centre, offre le spectacle d'une ville d'Afrique du nord qui grouille de monde : les uns s'affairent, d'autres parlent entre eux, d'autres encore portent des paquets, certains vendent leurs services ou bien mendient. À vous de vous intéresser aux petits tracas quotidiens de ces personnes. Vous êtes le messie et le peuple vous accueillera partout avec gentillesse, à condition d'être à l'écoute de ses problèmes et de les résoudre, lorsque c'est possible.
Si vous êtes égoïste, les gens ne vous parleront qu'à mi-mots voire pas du tout. Rien ne vous empêche d'apprendre leur langue locale pour écouter discrètement ce qu'ils disent mais ça prend du temps. C'est prévu dans le jeu : les développeurs ont inclu tout un vocabulaire et, vous disposez d'un lexique qui s'enrichit à chaque fois que vous entendez un nouveau mot pour la première fois. Au bout de quelques heures de jeu, on se surprend à décrypter quelques mots. Ça ne vient pas tout seul étant donné l'exotisme qui caractérise la langue d'Adelpha. Au départ, on a assez de mal à se familiariser avec les noms propres et les lieux.

IL EST LIBRE MAX, Y'EN A MÊME QUI DISENT QUI L'ONT VU VOLER

L'aventure progresse au rythme de quêtes. Les deux principales sont d'une part, de retrouver la sonde et l'équipe de scientifiques, et d'autre part d'assumer son rôle d'élu et de sauver la planète. Deux planètes sur les épaules d'un seul homme, ça fait beaucoup, c'est clair. À partir de ces deux objectifs se tisse une toile d'événements et de liens de cause à effet qui vont dépendre de votre attitude en toutes circonstances. Je vous l'ai dit, Outcast s'est toujours prétendu non linéaire, mais il faut y jouer pour réaliser à quel point. Pour réussir à atteindre un but, pour accomplir une quête, ou tout simplement pour obtenir un renseignement, il existe, la plupart du temps, de multiples alternatives. Il y a la manière fauchée : on file quelques thunes à un mendiant qui va vous donner un indice, corroboré plus tard par un autre personnage à qui vous avez rendu service, et vous obtenez ainsi l'info petit à petit. Il y a la manière riche : on tombe sur un indic, on le paye et basta. Il y a aussi le hasard mais c'est plus rare. On est souvent obligé d'avoir une approche très détournée des problèmes. Dans Outcast, tout est relié par un réseau complexe d'éléments historiques complémentaires. On peut être patient, entreprenant, rusé ou emporté ; on paye le poids de ses actes, mais on a le droit de faire ce qu'on veut dans l'ordre qu'on veut.

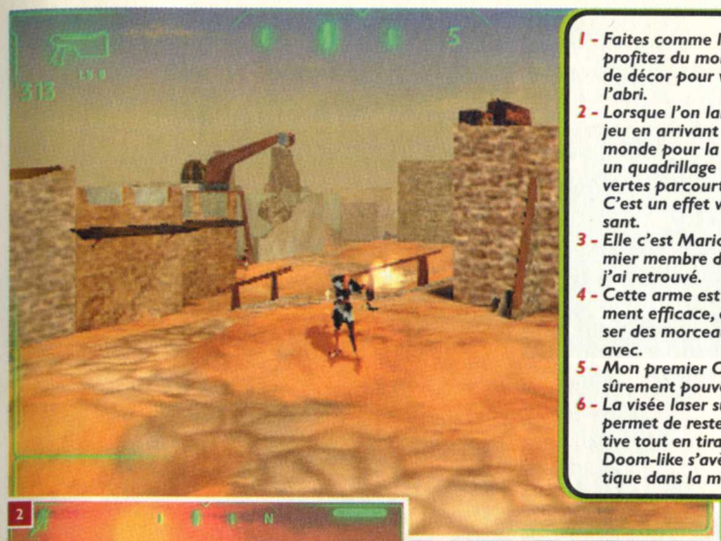
La partie action bénéficie de la même philosophie que la partie aventure dans le sens où l'on peut arriver à ses fins de différentes manières. Contrairement à certains Doom-like, on démarre le jeu avec un flingue. Bon, c'est pas la joie : les recharges sont de six coups et il en faut cinq ou six dans le mille pour tuer un garde de base. Comme toutes les armes du jeu, on peut l'upgrader pour en faire quelque chose d'efficace mais au départ, on bave de frustration surtout quand on sait quelles autres armes sont présentes dans le jeu. Du coup, on est obligé de s'adapter. Dans un jeu d'action à progression linéaire, on a de plus en plus d'ennemis et des armes de plus en plus puissantes. C'est exponentiel. Dans Outcast, les zones dangereuses pleines d'ennemis sont déterminées. Si vous voulez vous attaquer au palais de Faé-Rhan à coups de pistolet, no problemo, vous pouvez essayer. Mais c'est à vous d'être assez malin pour le faire un peu plus tard, dans de bonnes conditions, pour éviter un affrontement suicidaire et prématuré. Vous finissez par repérer les coins chauds et par les éviter d'instinct tant qu'une attaque n'est pas nécessaire. Vous disposez d'un inventaire illimité et d'une assistante électronique qui ne vous fait pas la conversation mais qui vous indique la présence d'ennemis ou d'éléments naturels comme le métal, l'hélidium ou les plantes médicinales. Ces éléments vous servent à vous faire faire des munitions par les recréateurs, les forgerons d'Adelpha. La carte du terrain indique également les ennemis proches ainsi que les habitants et les animaux.

CHEZ OUTCAST Ô Y'A TOUT C'QUI FAUT...

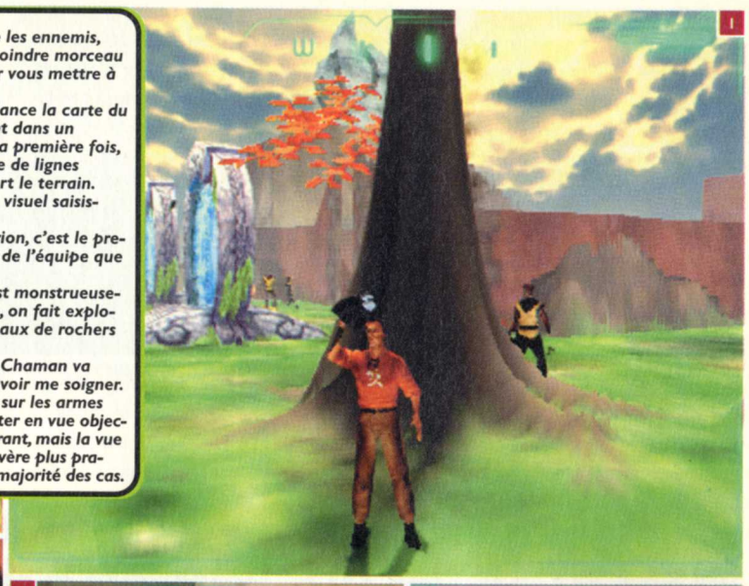
Les armes de Cutter ont été dispersées après son atterrissage. Ironie du sort, tout son matériel a également été pillé et des marchands du Talanzaar en font un trafic lucratif. Vous savez donc rapidement qui est en possession du matériel dont vous avez besoin, mais vous n'avez pas assez d'argent pour tout acheter d'un seul coup. Acheter ses propres armes aux marchands est peut-être l'une des seules parties du scénario où l'on n'ait pas le choix de faire autrement. J'ai essayé de flinguer un marchand pour voir si je pouvais le dépouiller mais rien n'y a fait. Par contre, en fouillant un peu partout, on trouve de l'argent dans les poteries par exemple, ou sur le corps des soldats que l'on tue.

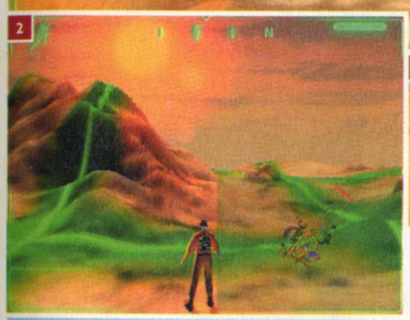
... OUTILS ET MATÉRIAUX

Si l'on se sent limité au départ avec le pistolet de base, il y a quelques gadgets sophistiqués pour compenser la puissance de feu un peu faiblarde. On trouve un peu partout de la dynamite en quantité limitée. La dynamite ne peut pas être lancée mais on peut la poser par terre et tirer dessus à distance ou la faire sauter à l'aide de détonateurs. Il y a un hologramme qui distrait l'attention des soldats, façon Total Recall, et une fonction d'invisibilité



1 - Faites comme les ennemis, profitez du moindre morceau de décor pour vous mettre à l'abri.
2 - Lorsque l'on lance la carte du jeu en arrivant dans un monde pour la première fois, un quadrillage de lignes vertes parcourt le terrain. C'est un effet visuel saisissant.
3 - Elle c'est Marion, c'est le premier membre de l'équipe que j'ai retrouvé.
4 - Cette arme est monstrueusement efficace, on fait exploser des morceaux de rochers avec.
5 - Mon premier Chaman va sûrement pouvoir me soigner.
6 - La visée laser sur les armes permet de rester en vue objective tout en tirant, mais la vue Doom-like s'avère plus pratique dans la majorité des cas.





7 - Pouvoir sniper est toujours très gratifiant.
8 - Les deux lunes d'Adelpha sont très proches l'une de l'autre.
9 - Les scènes de dialogues bénéficient de plans et de mouvements de caméra très cinématographiques.

temporaire (très rare, bien entendu) qui permet des tactiques de combat vraiment intéressantes. Cette dernière ne permet pas de se servir d'une arme mais vous autorise, en revanche, à entrer dans un camp truffé d'ennemis, à le miner et à en sortir pour faire un petit nettoyage de printemps préliminaire avant d'attaquer plus sournoisement. On est obligé d'avoir recours à ce genre de fourberies parce qu'on est quasiment seul contre toute une armée dans tous les endroits de la planète. J'ai d'ailleurs eu un peu l'impression d'être dans la peau du Fugitif. On se fait traquer à vue, à l'ouïe, on se fait balancer par des types pas nets, c'est un peu la parano totale. Les ennemis sont absolument imprévisibles. Comme me le disait l'un des habitants dans un dialogue, "des fois on peut s'approcher des soldats quasiment jusque sous leur nez et ils ne te voient pas, ils peuvent être très bêtes mais aussi très rapides, ils ne songent qu'à l'art de la guerre et au combat". C'est exactement ça. Il arrive qu'en rampant on les prenne par surprise mais la plupart du temps ils vous repèrent d'assez loin et ils ont une intelligence de groupe. Déjà le plus étonnant, c'est qu'ils se planquent derrière le moindre élément du décor. Ils courent pour se mettre à l'abri lorsqu'ils sont à découvert car ce sont de gros lâches. Dès que vous les canardez un peu trop, ils battent un peu en retraite. Vous en chopez un tout seul ? Si vous ne l'abattez pas en faisant mouche du premier coup, il donne l'alerte en sonnant du cor. Vous vous retrouvez avec une quinzaine de gros bills qui rappliquent en hurlant Ulukaï suivi de quelque chose qui ne doit pas vouloir dire cool...

Le jeu, qui se déroule en vue à la troisième personne (on voit son personnage de dos), permet de passer en vue à la première personne comme dans un Doom-like. On peut tirer dans les deux vues sans problèmes puisque la plupart des armes sont équipées de visées laser. Je dis la plupart car elles ne le sont pas toutes. Et si elles n'ont pas de laser, c'est parce qu'elles n'en ont pas besoin, ne vous inquiétez pas. C'est vrai que l'armement disponible ne comprend que six modèles mais ce sont des modèles très complémentaires. Après le flingue normal, vous pouvez acquérir ce que vous voulez, à vous de voir de combien d'argent vous disposez, mais la suite logique c'est une sorte de pistolet qui envoie des cartouches de fusil en rafales, bien plus mortelles que celles de l'arme de base. Ensuite, il y a une sorte de fusil de sniper avec zoom réglable d'une précision absolue. La particularité de cette arme, c'est qu'elle ne tue pas : elle endort momentanément. Il suffit ensuite d'achever la victime. En plus, c'est très silencieux. Seul problème : les munitions sont coton à réaliser et on en trouve très peu. La quatrième arme envoie un faisceau d'énergie pure qui traverse les ennemis. Je me suis fait comme ça plusieurs fois des brochettes de trois soldats voire plus. Seule contrainte, elle demande quelques secondes avant de pouvoir tirer. La cinquième arme n'est pas la plus chère mais certainement la plus spectaculaire. Elle balourde des charges explosives à retardement ou non qui dévastent tout dans un rayon de cinq à dix mètres. Avec celle-là, on fait du terra-forming : les rochers volent ! L'arme la plus chère est en fait le lance-flammes : très efficace, d'une bonne portée mais les recharges s'épuisent très vite. Avec cette panoplie complète, on envisage plus sereinement les attaques de grande envergure et, chaque arme possède plusieurs niveaux d'upgrade.

Il n'y a pas de déséquilibre entre les phases d'action et les phases de dialogue. Les deux phases ont un bon potentiel. À vous d'exploiter un domaine plus que l'autre, c'est votre problème. Encore une fois, il existe plusieurs moyens d'arriver à ses fins sans avoir systématiquement recours à la force brute. La politique est un moyen d'agir tout aussi efficace. Vous pouvez, par exemple, essayer de convaincre tous les chefs de faire l'embargo sur les fournitures de l'armée pour déstabiliser Faé-Rhan le tyran. Pour que les chefs acceptent de mettre la pression, vous devrez leur rendre de grands services, qui ne passent pas forcément par des actes de bravoure, comme par exemple remettre en état l'ampoule d'un phare de navigation ! Pendant toute la durée de mon test, le public occasionnel et habituel du "àquoitujouesencemoment ?" a eu des réactions très contradictoires quant à l'apparence du jeu. Certains trouvent Outcast très beau, d'autres, certainement plus sensibles aux charmes de la 3D polygonale bien propre et bien lisse, ont trouvé ça très laid, en dehors de la représentation de l'eau qui met tout le monde d'accord. C'est techniquement loin de ce qu'offrent DirectX ou le Glide habituellement, mais je trouve qu'il y a une esthétique très aboutie, une représentation de la nature comparable à nulle autre, sans doute en partie grâce à l'emploi de couleurs en 32 bits. C'est une vision très poétique de ce que pourrait être un univers semblable au nôtre, à ceci près qu'il y a deux soleils et deux lunes. Le seul véritable problème d'Outcast est qu'il n'échappe malheureusement pas à la règle : le voxel, ça rame. De nombreux paramètres permettent d'augmenter la fluidité au détriment du détail ou de la distance de vision mais c'est dommage. Par ailleurs, la réalisation est quasiment irréprochable. La caméra automatique est bien mieux gérée que dans Tomb Raider mais il lui arrive de perdre un peu la tête en passant d'un lieu ouvert à un lieu clos et le personnage s'enfonce parfois un peu dans les décors mais dans tous les cas de figure, ces problèmes n'altèrent pas fondamentalement la jouabilité. La fluidité du jeu, quant à elle, peut devenir un obstacle sur de petites machines. C'est dommage. On est tous plus ou moins sensibles à un jeu même si globalement on l'aime. Outcast m'a vraiment profondément séduit, mais techniquement les possesseurs de petites configs devront faire de gros sacrifices sur l'affichage. Sur un pentium 300, il faut rester en 400 X 300 pour que ça reste jouable avec les paramètres de détails à fond. C'est aussi beau en 400 X 300 qu'en 640 X 480 mais en dessous du PII 300 il vaut mieux descendre en 320 X 200 et là, c'est rudement beau pour une telle résolution mais c'est quand même rudement pixélisé. Aujourd'hui, certains jeux permettent quand même de monter en 1600 par 1800. Le jeu en lui-même est intéressant et vraiment original. À vous de voir ce que vous avez comme bécane ou jusqu'où vous êtes prêt à aller pour jouer à un jeu qui offre par ailleurs beaucoup d'éléments exceptionnels.

Luis

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : APPEAL / INFOGRAMES

90%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Luis : : C'est un jeu vraiment un peu à part qui m'a captivé des jours entiers. De plus, la version française est d'excellente qualité : elle est à la hauteur de la V.O.

Yann : : Je le trouve très beau et Luis s'est bien pris la tête avec, donc ça doit valoir le coup, je trouve juste dommage que ça rame.

⊕ C'EST BEAU, C'EST VASTE ET L'AMBIANCE EST CHOUETTE. LA DURÉE DE VIE EST BONNE ET LE SCÉNARIO INTÉRESSANT.

⊖ LES PETITES CONFIGS VONT SOUFFRIR.

PC SOLUCES Vidéo sur le CD

COURSE

MINIMUM: PENTIUM 166, 32 Mo

CONSEILLÉ: PENTIUM 233, 48 Mo

8 JOUEURS

direct3D 3D

RETOUR DE FORCE

RACER

Un WipeOut réussi !...

LA MENACE FANTÔME, ÇA Y EST, ON L'A TOUS VU. PAS VOUS ? AH BON... UNE DES SCÈNES CLÉS DU FILM, — SEPT MINUTES DE BONHEUR TOTAL, COMME LA COURSE-POURSUITE SUR ENDOR SUR LES SPEEDER BIKE — C'EST LA COURSE D'ANAKIN SKYWALKER SUR SON MODULE, QUI A ÉTÉ ADAPTÉE EN JEU. SI LE CONCEPT DE COURSE FUTURISTE NE CASSE PAS DES BRIQUES À UN CANARD, LA RÉALISATION EN REVANCHE EST VRAIMENT RÉUSSIE.

Même si ce jeu n'appartenait pas à l'univers de La guerre des étoiles, on ne serait pas passé à côté. Vous vous souvenez de POD. Il a marqué les esprits car ce fut l'un des premiers jeux 3DFX. Mais finalement il n'était pas vraiment fun. Graphiquement, c'est POD mais on ne s'ennuie plus une seule seconde. L'animation va à toute vitesse, à ce niveau-là, on est bien loin du jeu cité en exemple. C'est vraiment du fun à 100 %.

Dans le film, l'action est assez intense mais dure un peu moins de dix minutes. Inutile de dire que s'il avait fallu retranscrire uniquement cette dizaine de minutes dans le jeu, ça aurait fait un peu cheap. Du coup, on peut démarrer une partie en commençant un mode Carrière. Une carrière assez prématurée pour le jeune Darth Vador... Vous pouvez incarner Anakin Skywalker mais aussi toutes les bestioles auxquelles il s'oppose pendant le film et bien d'autres encore...

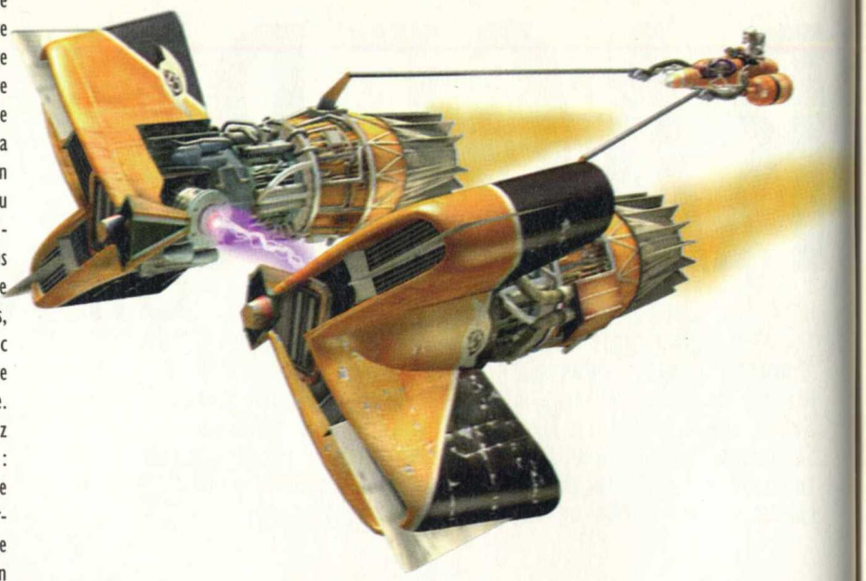
ON DIT QUE...

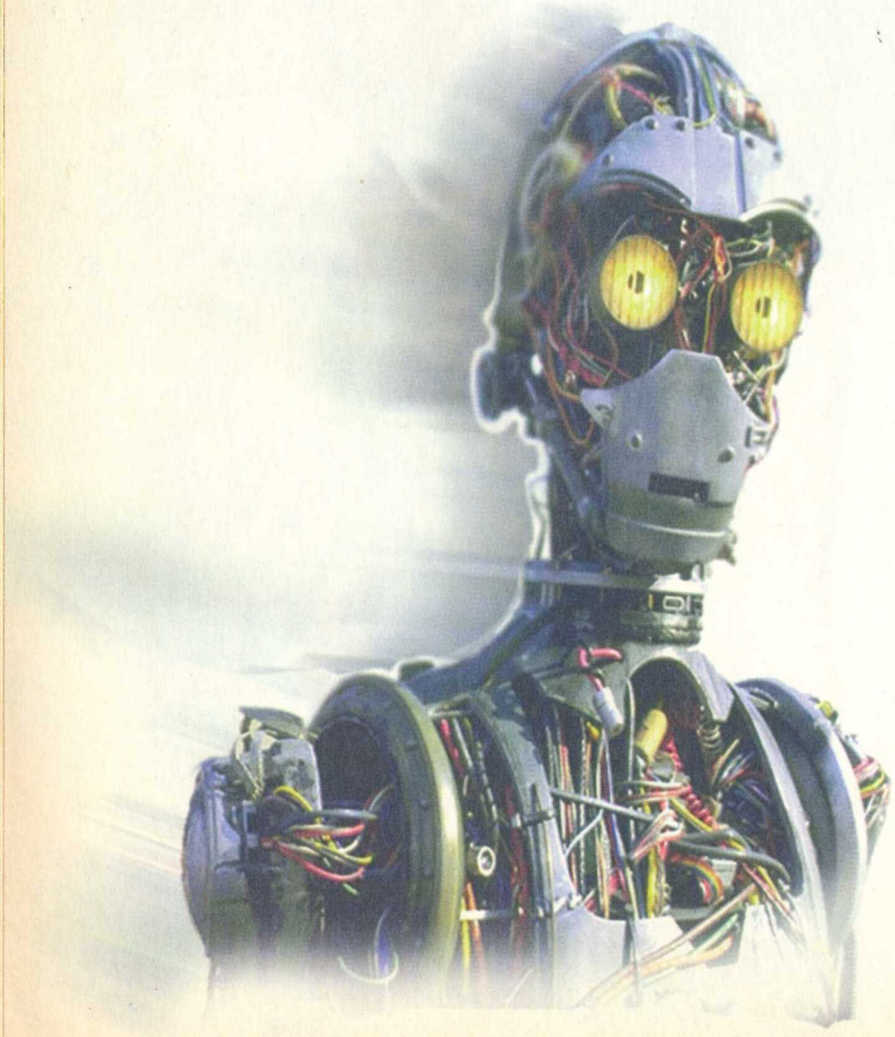
Pour que Racer soit complet, il a fallu inventer tout un background supplémentaire au film. Ce qui n'est pas nécessaire avec des jeux comme Alliance, par exemple, où les vaisseaux existent en grand nombre et les affrontement lors de batailles spatiales font un peu moins "prétextes" qu'ici. Toute cette mythologie me fait penser à cette façon qu'ont les mômes de s'inventer des histoires entre eux au fur et à mesure qu'ils jouent avec des figurines : "on dit que lui, ce serait le plus fort et qu'il est immortel". Chez Lucas, c'est pareil : "on dit que Boba Fett, finalement, il est pas mort, il aurait réussi à s'échapper". Sous entendu : "on sait jamais, je vais peut-être faire un film avec lui durant mes vieux jours". Finalement, ça doit être très puéril chez Lucas...

Eh bien là, on dit que les courses de modules sont vachement en vogue dans toute la galaxie, sur plein de planètes. Ici, ce n'est plus un sous entendu, c'est un jeu qui sort. Bon, des courses, il y en aura donc plein : des courtes, des longues, des dans le désert, des sur glace... Partout. La plus prestigieuse étant bien entendu celle qu'on voit dans le film, sur Tatooïne.

L'avantage de commencer par un mode Carrière s'impliquer plus encore dans son personnage. À vrai dire, plutôt dans son module de course. Tiens j'ouvre une parenthèse. En France, le vaisseau que conduit Anakin s'appelle un module de course. Mais aux USA, c'est un... pod. Comme le titre du jeu Ubi. À leur place, je demanderais des droits... Surtout que le concept y ressemble, un peu... La grande originalité du jeu tient au vaisseau lui-même. Il ne se pilote ni comme une voiture, ni comme une moto, ni comme un avion, c'est vraiment spécial. Si vous regardez l'engin, vous remarquerez qu'il est tout sauf ordinaire. Imaginez un cockpit. De celui-ci sortent deux fines branches de métal reliées à un réacteur (genre 747). Les vitesses atteintes sont incroyables (500 km/heure sans utilisation du turbo). Pour négocier les virages, le pilote remonte un des réacteurs.

Si, par exemple, la piste tourne à droite, le pilote rehaussera le réacteur gauche et abaissera le droit. En fait, on est censé être dans le cockpit mais l'habitacle est plus "traîné" par les réacteurs qu'autre chose. Il faut vraiment le comprendre et anticiper. C'est un peu comme si vous conduisiez un 38 tonnes en dérapage mais en beaucoup plus rapide ! Frôler les bords du circuit abîme bien sûr votre engin. Vous pouvez constater les dégâts sur sa représentation, en bas à gauche de l'écran. Lorsque ça devient rouge, cela ne veut pas simplement dire que cela va bientôt exploser mais signifie aussi beaucoup plus de difficultés à manœuvrer. En effet, votre engin a alors la fâcheuse tendance à se déporter sur la gauche ou sur la droite et il faut compenser sans arrêt pour garder une trajectoire rectiligne. Lorsque vous allez à fond pendant un certain temps sans vous cogner, vous avez la possibilité d'enclencher un turbo. Il vous permettra d'augmenter votre vitesse jusqu'à la doubler. Mais attention, si on le laisse activé trop longtemps, cela provoque une surchauffe et les moteurs finissent par brûler. Il faut donc s'équiper de refroidisseurs puissants. On peut en acheter entre chaque course avec quelques autres éléments comme un moteur plus performant, par exemple. Tout ceci coûte assez cher mais si vous terminez souvent premier, vous gagnerez pas mal d'argent. Alors vous pourrez upgrader votre véhicule, à plusieurs niveaux : freins, accélération, vitesse, angle de braquage, circuit de refroidissement, durée maximale du turbo, etc. Évidemment, plus vous aurez d'upgrades, plus vous pourrez participer à des courses de niveau élevé. Elles rapportent plus d'argent que les courses moins difficiles, si vous terminez premier bien sûr. Lorsque vous en aurez les moyens, vous irez chez le marchand ou à la casse pour équiper votre vaisseau de nouvelles pièces et vous appréhenderez les courses suivantes avec plus de facilité !





....©℗™

Le jeu est assez facile au début mais se complique à partir de la deuxième course. Il y a trois niveaux de difficultés : facile, moyen et difficile et vingt-et-un circuits en tout. Certains se ressemblent car ils appartiennent au même monde. Entre le niveau facile et le niveau moyen, par exemple, on retrouve plusieurs fois la même planète. La deuxième fois, vous trouverez le circuit similaire avec quelques variantes. L'obstacle qui se trouvait à tel endroit a disparu, obligeant le joueur à prendre une trajectoire différente. Les changements ne s'arrêtent pas là. Les tracés des circuits sont vraiment variés et souvent, c'est beaucoup plus long. Chacun d'eux apporte une petite surprise. De ce point de vue, les tracés sont vraiment exceptionnels. Ici, on trouvera un étroit tunnel ; là, un immense lac verglacé ou encore, une coupure sur le circuit franchissable uniquement grâce au turbo. Bon, tout cela n'est pas vraiemnt original mais donne au moins un peu de piquant à chaque circuit, ce qui n'est pas le cas de tous les jeux de courses.

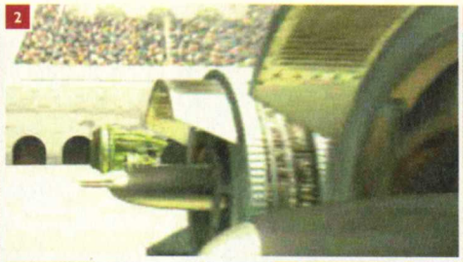
Ce qui fait également le charme de celui-ci, c'est le moteur du jeu, extrêmement rapide. Souvenez-vous de Shadow of the Empire. Un des niveaux consistait à gagner une course de speeder bikes dans le désert de Tatooïne. C'était beau, bien qu'un peu simpliste mais surtout il n'y avait aucune impression de vitesse. Ce qui en faisait le niveau le plus minable du jeu. Du coup, on en oubliait bien vite la somptueuse scène du retour du Jedï pour pester contre un truc vraiment très mal foutu. Ici, c'est exactement le contraire, on néglige la meilleure scène du film pour se plonger dans un jeu très prenant. Le fait d'avoir un mode Carrière immerge d'avantage le joueur dans son personnage et on est content de finir premier pour acheter de quoi booster son engin.

Et quand on aura fini le jeu, on pourra toujours aller s'éclater sur la version réseau. Là, c'est vraiment très drôle. Tous les coups de p... sont permis. Bien entendu, on peut rentrer dans l'adversaire, faire en sorte de le coller contre un mur pour l'endommager ou le déstabiliser avant un saut, enfin bref, lui pourrir la vie.

Là, c'est Jeff et Rodolphe qui s'y sont collés. Je les ai littéralement humiliés. Bon, à leur décharge, il faut dire que ça faisait deux jours que je jouais sans discontinuer. C'est à peu près à ce moment-là qu'on s'aperçoit que malgré les circuits très tordus et les pièges omniprésents, on termine assez vite. Si on a la chance de pouvoir jouer en réseau ou sur Internet, c'est franchement éclatant. Les commentaires de Jeff m'ont d'ailleurs obligé à relever la note de deux points : c'est mieux que WipeOut sur Playstation (la version PC est une horreur absolue), la conduite est des plus originales, c'est du jamais vu et la vitesse… la vitesse !!! Rodolphe ne tarit pas non plus d'éloges à son égard en disant simplement qu'il n'y a pas d'équivalent sur PC. De plus, il suffit de voir le moteur du jeu pour se rendre compte qu'on est en face de quelque chose de très puissant. Un des niveaux fait d'ailleurs fortement penser à Endor, ça ressemble donc à mort à la poursuite en speeder-bikes…

« Léo de Urlevan

1 - Anakin n'a pas le module avec les meilleures performances.



2 - Comme pour La menace fantôme, les cinématiques sont directement inspirées du film mais ne sont pas des séquences vidéo.

3 - Un des moteurs a pris feu parce que le turbo a été enclenché trop longtemps.

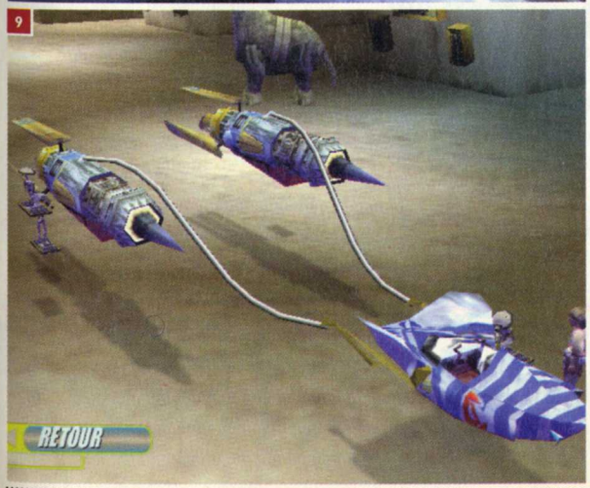
4 - Prêt pour une épreuve de dérapage ?

5 - On peut acheter des robots pour réparer plus vite. Faites-le dès que possible.

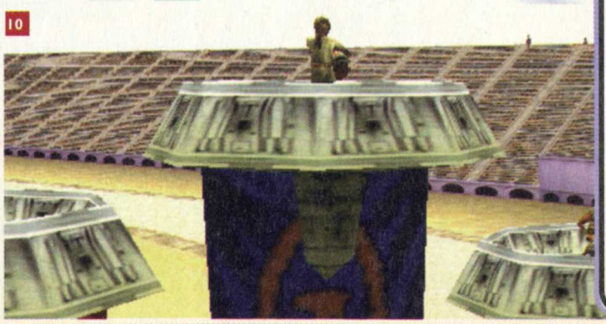
6 - Résultat d'une course.

7 - Certains tronçons des courses vous font sauter très haut.

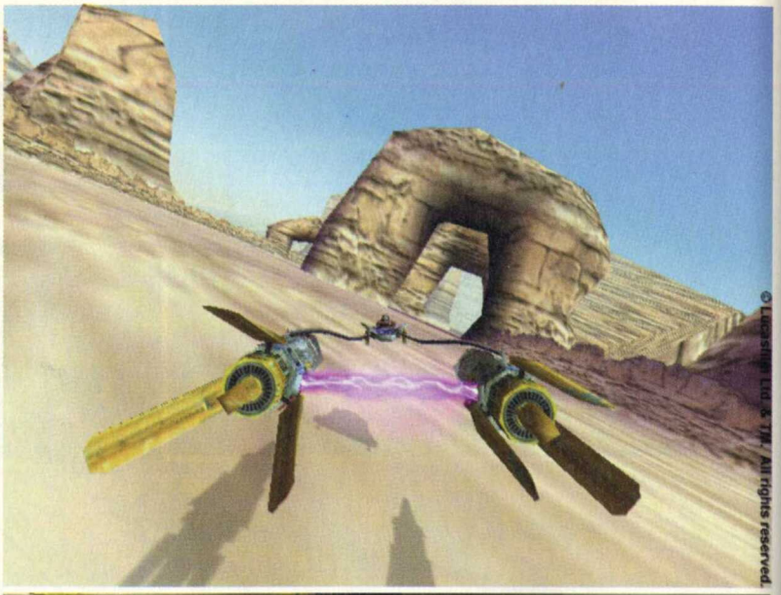
8 - Retournement de situation.

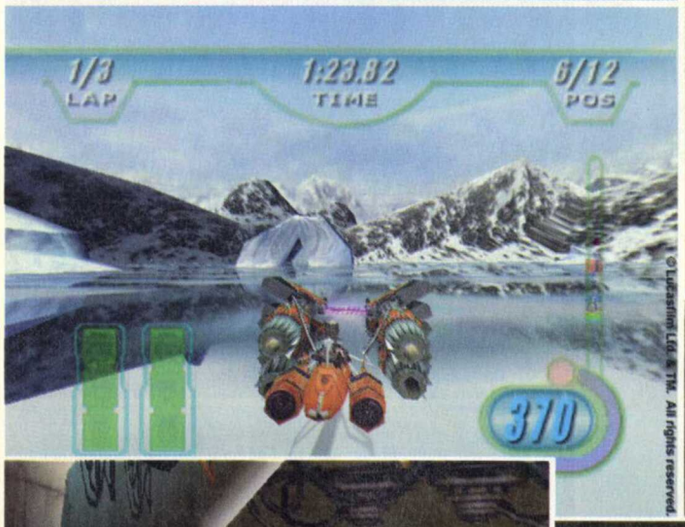


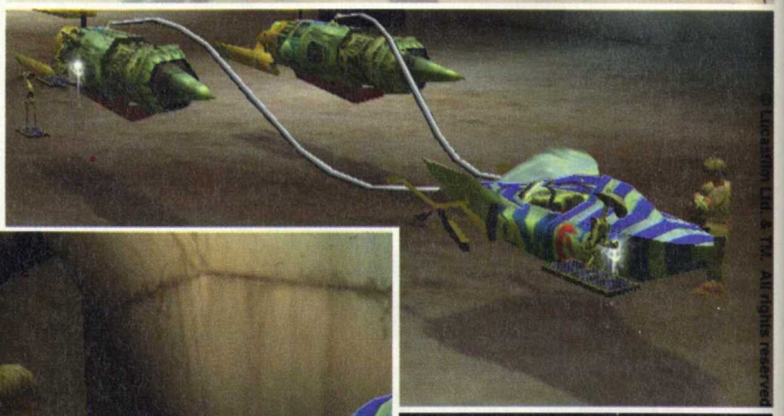
9 - Ça a quand même plus de gueule que n'importe quelle voiture, non ?

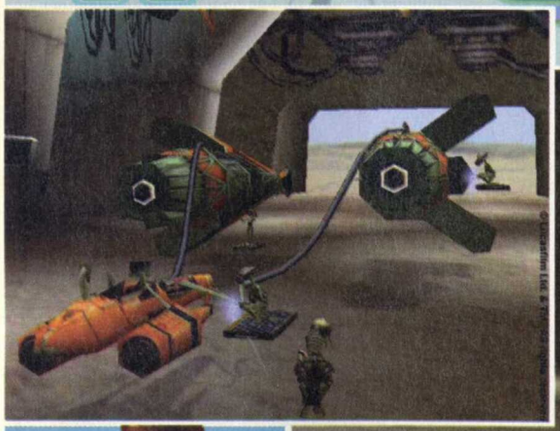


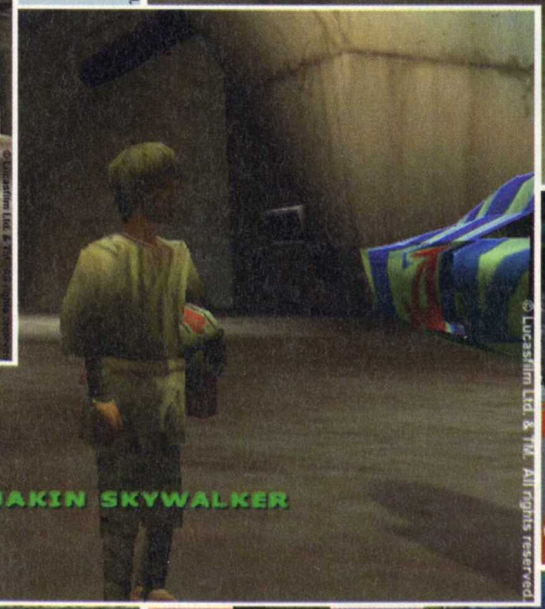
10 - Chaque fin de saison voit le triomphe d'un pilote.


© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.


1/3
LAP
1:23.82
TIME
6/12
POS
370
© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.


© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.




ANAKIN SKYWALKER
© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.

00.00
TIME
POS
0

294

2205 TRIS
60 FPS
© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.

LES DIFFÉRENTES COURSES

Voici toutes les courses que l'on trouve dans le premier niveau. Ce sont les plus faciles mais il y a néanmoins quelques petits obstacles qui les rendent uniques.

TATOOÏNE

Cette course est celle du film. Elle n'est vraiment pas difficile et on peut aller très vite même s'il y a l'étroit canyon du film pour compliquer un peu la tâche. On trouve aussi une zone rocailleuse capable éventuellement d'abîmer votre module.

MON GAZZA

Rien de difficile ici, sauf que tout devient très dangereux dès que l'on utilise le turbo, ça tourne tout le temps. On trouve même un pilier en plein milieu d'une ligne droite. À part ça, rien de bien méchant. Avec un bon véhicule, on peut faire les trois tours en moins d'une minute !

Ando Prime

Ici, ça commence à devenir très rapide : on pilote dans des boyaux très étroits et c'est assez infernal, surtout sur la neige… Elle ne pose pas de problèmes en elle-même mais qui dit neige, dit froid et glace. Il existe un lac gelé dans ce niveau. Votre passage dessus ne doit pas être rectiligne. C'est l'enfer ! Mais ce n'est rien comparé au deuxième niveau sur Ando Prime.

AQUILERIS

Ce niveau est très rapide et assez tarabiscoté aussi (pas autant que dans les niveaux du même nom suivants, où ça devient délirant). On passe dans des couloirs subaquatiques à grande vitesse, on remonte, on redescend et ça tourne dans tous les sens.

MALESTARE

Voici le premier niveau où l'on va de surprise en surprise. Par exemple, la route est soudain complètement coupée. Pour passer sans s'écraser en bas de la falaise, il faut mettre le turbo avant de franchir le précipice. Ensuite, on trouve des épingles à cheveux et autres réjouissances...

OOVO IV

Là, les surprises ne manquent pas non plus. Par exemple, une porte aux contours jaunes et noirs qui, en tournant, devient plus large ou plus serrée. On trouve aussi des couloirs à gravité 0 qui reviennent plusieurs fois dans le jeu. Votre module vole, tout simplement. Il peut monter, descendre, on est libre de faire ce que l'on veut. La contrainte, ce sont les rochers qui peuvent détruire le module. Dans ce genre de tunnel, il est particulièrement conseillé de le faire pivoter sur lui-même.

MON GAZZA (2)

Vous voilà de retour sur cette planète. Mais cette fois, même si le circuit n'est pas extrêmement compliqué, il est en revanche beaucoup plus long. Il n'y a pas énormément d'obstacles sauf, peut-être, cette espèce d'énorme camion. Il faut passer entre ses chenilles pour éviter de faire un détour et perdre trop de vitesse.

VOS PRINCIPAUX CONCURRENTS

Des concurrents, vous en avez de toute sorte : des petits, des gros, des lourds... En fait, ce n'est pas vraiment le plus intéressant mais plutôt les engins qu'ils pilotent. Chacun a ses points forts...

EBE ENDICOTT

Son véhicule n'est pas très intéressant. Ses atouts ne sont pas franchement complémentaires. La traction est très bonne et les moteurs refroidissent vite. Mais ce n'est pas comme si on avait une bonne accélération avec un bon moteur.

DUO BOLT

Ses caractéristiques sont à tous points de vue inférieures à celles de Ebe : il vaut donc mieux éviter de piloter cet engin.

GASGANO

Son engin est un peu à l'image de la tête du conducteur : aérodynamique. Il va vite, très vite même. En revanche, lui ne sait pas trop freiner.

ELAN MAK

Pas génial non plus ce vaisseau. On dirait qu'il a un peu les caractéristiques de Duo Bolt. Bref, on est pas près de gagner avec ça.

ODY MANDRELL

Ce vaisseau possède de remarquables caractéristiques, notamment en accélération (c'est le talon d'Achille de n'importe quel module en début de partie). Si on ne choisit pas Anakin au début de la partie, on peut s'orienter vers cet hideux personnage.

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : LUCASARTS / UBI SOFT

91%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Léo : Nous voilà déjà en train de tester les jeux de l'épisode I. Celui-ci est très réussi. Non seulement c'est une bonne adaptation du film mais c'est aussi tout simplement le meilleur jeu de sa catégorie.

Jeff : Les superlatifs manquent. J'ai découvert ce jeu en mode Réseau et c'était bien évidemment fabuleux. Le mode Solo est fantastique aussi. L'impression de vitesse est présente et surtout, les circuits sont vraiment originaux et de grande qualité.

⊕ LES CIRCUITS SONT TRÈS INTÉRESSANTS. CHAQUE MODULE SE PILOTE DIFFÉREMMENT. LE MOTEUR DU JEU EST GÉNIAL. JAMAIS UNE COURSE N'A ÉTÉ AUSSI RAPIDE.

ÇA MANQUE PARFOIS UN PEU DE BONUS SUR LA PISTE. ⊖

© LucasFilm Ltd. & TM. All rights reserved.

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

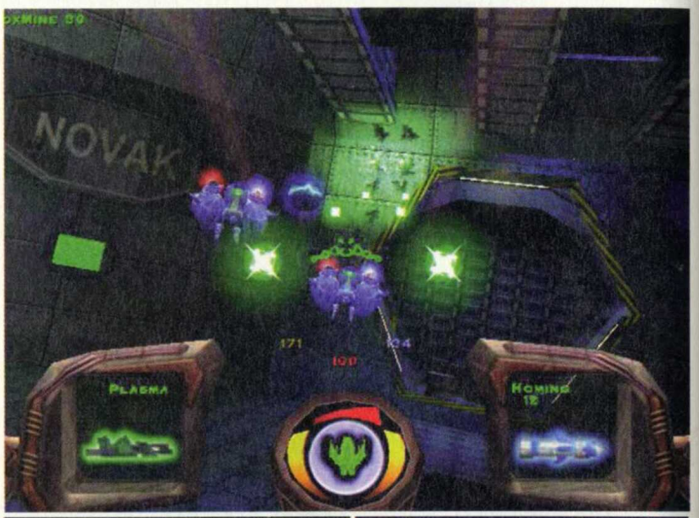
ARCADE | MINIMUM : PENTIUM 200, 32 Mo | CONSEILLÉ : PENTIUM II 400, 48M | 8 JOUEURS | 8 JOUEURS | direct3D | 3D

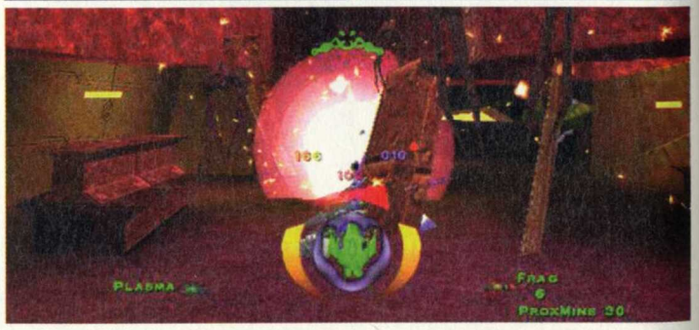
DESCENT 3

J'veux descendre !

C'EST REPARTI POUR UN TOUR AVEC INTERPLAY ET SA SÉRIE DESCENT. RIEN DE BIEN NOUVEAU À L'HORIZON. CEUX QUI CONNAISSENT NE SERONT PAS DÉPAYSÉS, EN REVANCHE, LES AUTRES N'ONT PAS INTÉRÊT À MANGER AVANT LE JEU !

À première vue, Descent n'est jamais qu'un Quake-like comme il en pleut tous les mois (sauf ce mois-ci, dommage !), mais ce n'est pas le cas (puisque je viens de vous dire qu'il n'y avait pas de Qualke-like ce mois-ci, suivez un peu). L'originalité de cette série vient de ce que l'on est dans un vaisseau totalement libre de ses mouvements. Du coup, les labyrinthes sont en 3D, et l'on a vite fait de se perdre, si l'on ne dispose pas d'un minimum de sens d'orientation et de mémoire. Pour le reste, c'est très classique : il y a des ennemis, vous avez plein d'armes, et vous devez tuer les premiers avant qu'ils ne vous dézinguent.





CE QUI CHANGE

Grand changement dans ce troisième volet, un scénario, un vrai, a été intégré au jeu. Il est relaté via des séquences cinématiques franchement sympas, dignes de celles que l'on trouvait dans Conflict Freespace (qui s'appelle Descent Freespace dans sa version américaine, ceci explique cela). En gros, les robots sont devenus fous sur une base spatiale, infectée par un virus violent. Les colons se font donc écharper, et c'est à vous de retourner sur la base pour résoudre ce "léger" problème. En effet, vous avez une dette envers vos employeurs qui ont réussi à récupérer votre capsule de survie perdue dans l'espace. Cela ressemble à Alien, vous ne trouvez pas ? Certes, mais si ces séquences nous mettent l'eau à la bouche, l'ambiance durant le jeu n'est pas tout à fait du même acabit.

Second changement, on peut à présent s'échapper des bases pour survoler des contrées à l'air libre, dans des canyons. Les claustros seront ravis de l'apprendre mais qu'ils se calment : on passe tout de même le plus clair de son temps dans des tuyauteries sans fin, avec des milliers de portes à ouvrir, des centaines d'intersections, en haut, en bas, à droite et à gauche.

CE QUI RESTE

Cependant, si quelques améliorations ont été apportées pour ce troisième opus, il n'en reste pas moins que c'est toujours un Descent. Les défauts sont donc les mêmes : on a vite fait de se perdre dans l'immensité des bases puisque la carte 3D est toujours inutilisable et bien que le GuideBot soit toujours là, pour vous aider à trouver la sortie ou des bonus ; l'action est ultra-répétitive (on tue des robots à n'en plus finir, on tire dans des portes, on fait demi-tour au bout des couloirs...), et le moteur 3D n'est pas à la pointe de la technologie. C'est d'ailleurs ce dernier point qui est vraiment rédhibitoire : en pleine action, il n'est pas rare que l'on ait droit à un à-coup monstrueux qui fait perdre complètement le sens de l'orientation, on se fait tirer dessus de toutes parts, l'ensemble est confus et on ne peut plus brouillon. L'enfer. Le jeu Solo est donc sans grand intérêt, bien que les missions soient assez bien conçues. C'est le manque d'ambiance absolu qui lasse au joueur, l'impression d'être devant un jeu vidéo et non dans un monde original. C'est de l'arcade qui se veut trépidante mais gâchée par une prise en main complexe (pas moins de treize touches pour se déplacer dans le jeu !) une animation grandement perfectible (saccadée sur un P II 300 avec une Voodoo 2 et 64 Mo de RAM !), et un principe pas innovant pour deux sous.

Yann

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : OUTRAGE / INTERPLAY

70%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Yann : Descent 3 tient donc toutes ses promesses : ceux qui ont adoré les épisodes précédents, et surtout le jeu en réseau seront ravis d'apprendre la sortie de celui-ci. Les autres pourront l'oublier tout de suite, ils ne ratent rien !

Jeff : On ne s'attendait pas à une révolution dans la série. C'est le principe même des suites : si on a aimé les épisodes précédents, on aimera ce numéro 3, et inversement !

+ C'EST BEAU PARFOIS, LES ARMES SONT NOMBREUSES, LES SÉQUENCES CINÉMATIQUES RÉUSSIES.

− C'EST RÉPÉTITIF, CONFUS, PAS ORIGINAL, LA PRISE EN MAIN EST COMPLEXE ET L'ANIMATION GÊNE GRANDEMENT LE JOUEUR.

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL
MINIMUM: PENTIUM II 233
CONSEILLÉ: PENTIUM II 300

CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE

Je suis énervé... "Pourquoi ?", me direz-vous, d'une voix empreinte de curiosité et de méfiance. Parce que Cryo avait indéniablement le potentiel pour réaliser un grand jeu et que (une fois de plus), tout cela est gâché en raison d'un gameplay totalement défaillant. La trame des Chroniques de la Lune Noire est basée sur une bande dessinée de Ledroit et Froideval, se déroulant dans un univers d'heroïc fantasy. Globalement, le jeu se présente comme un croisement entre Age of Empires et Heroes of Might & Magic. Quatre camps différents vous sont proposés à l'entame de la partie : la Lune Noire, l'Ordre de la Lumière, la Justice ou l'Empire. Chacun d'eux possède ses unités, présentées dans un magnifique bestiaire. Malheureusement, elles sont en nombre limité et ne possèdent pas une grande originalié sauf les unités lourdes comme les tortues de guerre ou les Léviathans. Une fois dans la phase de jeu proprement dite, vous êtes amené à vous déplacer au tour par tour, comme dans un Heroes of M&M, avant d'arriver dans une période de combat. Bien souvent, vous serez amené à faire des choix d'alliance ou de défiance avant de vous battre. Dans la version que j'ai testée, certains choix entraînaient malheureusement des situations en boucle, imposant de facto votre destinée. Mais le problème le plus important est que toute la partie "combat" du jeu est à revoir car elle se résume trop souvent à des envois en masse des troupes dont vous disposez, sans aucune stratégie véritable. D'autre part, bien des combats se terminent par des défaites inexpliquées. Ce n'est qu'au bout de plusieurs tentatives que l'on s'aperçoit que la mort d'un certain personnage a provoqué votre perte et comme rien n'est indiqué, on joue bien souvent en aveugle. Ultime reproche pour ce jeu râté : s'il est possible de gérer jusqu'à 4 000 unités sur une carte, mon pauvre P II 266 rame vraiment avant d'arriver à cette impressionnante limite. Dommage, mille fois dommage ! ((Rodolphe

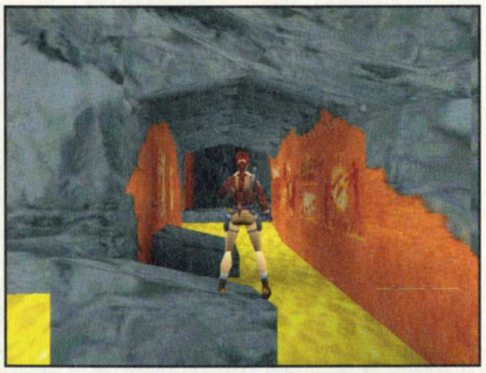
DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : CRYO

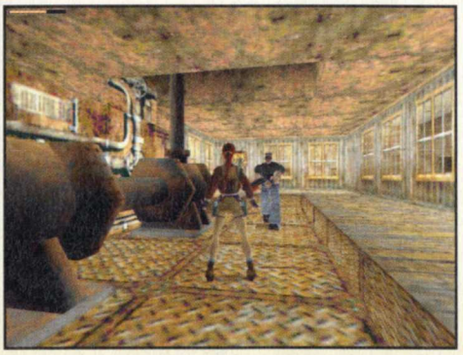
70%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

AVENTURE / ACTION
MINIMUM: PENTIUM 166
CONSEILLÉ: PENTIUM 166

TOMB RAIDER II VERSION LONGUE





Eidos nous avait déjà fait le coup l'année dernière et il faut croire que cela a plutôt bien marché puisque c'est aujourd'hui Tomb Raider II qui sort en version longue. Évidemment, personne n'est dupe que l'éditeur cherche surtout à faire encore un peu d'argent avec son héroïne emblématique, mais lui en faire grief ne me semble pas juste. Après tout, personne n'est obligé d'acheter du Lara Croft par paquets de douze et les niveaux supplémentaires, qui justifient l'appellation "version longue", sont de toute façon disponibles gratuitement sur le Net. L'action de l'inédit se déroule sur un île dans le détroit de Bering où est censé être caché un masque en or, le tout sur fond de guerre froide. Je dois dire que ces quatre niveaux sont assez réussis dans l'ensemble. Ils ne comportent pas trop de parcours laborieux comme dans le troisième épisode dans le style "j'appuie sur un levier qui m'ouvre une porte jusqu'à la serrure suivante avant de faire un saut quasi impossible". Bien sûr, le moteur du jeu commence à dater et vous n'y retrouverez pas les quelques progrès de Tomb Raider III tels que les effets graphiques ou le sprint, par exemple. Par contre, de nouveaux ennemis font leur apparition, comme les ours ou les soldats munis de lance-flammes, particulièrement dangereux. Vous croiserez même des espèces de yétis noirs (des albinos inversés ?) assez difficiles à éliminer. Détail amusant, un niveau ressemble un peu au vénérable Wolfenstein 3D mais cette fois-ci, avec des portraits du petit père Staline en lieu et place de la tête d'Hitler. Tout compte fait, il n'est pas si amusant que cela, ce détail... Pour en revenir au jeu lui-même, si vous avez déjà TR II, téléchargez les niveaux sur le Net, ça ne vous reviendra pas trop cher. Si ce n'est pas le cas, Tomb Raider II étant assez réussi, vous pouvez, vous aussi, contribuer à l'entretien de la Porsche du boss de Core Design en faisant l'acquisition de cette version longue, mais sachez que la relève devrait bientôt venir pour reléguer ce soft au musée. ((Rodolphe

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : CORE DESIGN/EIDOS

75%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

1242.96
3

PC SOLUCES Vidéo sur le CD

SIMULATION

MINIMUM : PENTIUM II 266

CONSEILLÉ : PENTIUM II 300

RETOUR DE FORCE

direct3D

MECHWARRIOR 3

Mech plus ultra

FRANCHEMENT ÇA DEVRAIT TOUJOURS ÊTRE COMME ÇA ! JE N'ATTENDAIS PAS SPÉCIALEMENT MECHWARRIOR 3, AVANT D'EN ENTENDRE PARLER IL Y A QUELQUES MOIS. COMME ÇA, JE N'AI PAS EU À M'ANGOISSER EN ATTENDANT UNE SORTIE HYPOTHÉTIQUE PENDANT DES ANNÉES.

Mechwarrior 2 est sorti depuis trois ans environ. C'est long. J'ai longtemps espéré une suite après Mercenaries — un épisode un peu à part dans la saga — et je me demandais surtout ce qu'une suite pouvait apporter de plus à un jeu déjà extrêmement abouti ? Maintenant je le sais, et on va le voir ensemble…

MW 3 n'est pas une révolution, heureusement. L'univers des Battlemechs a été créé il y a plusieurs années par FASA. La société a lancé le jeu de plateau du même nom et cette série de jeux vidéo. Elle applique énormément de règles incontournables. Ne pas les respecter entraînerait une perte de crédibilité totale auprès de millions de fans de ce type de jeux. D'ailleurs, s'il y a une chose qui m'a étonné pendant ce test, c'est bien que les badauds occasionnels matant le jeu par-dessus mon épaule, aient réagi positivement.

Si vous lisez ces lignes, vous vous intéressez à Mechwarrior, même si vous avez loupé les deux derniers, vous devez savoir que ce type de jeux ne fait pas fuir que les filles… Aimer ça revient à être de fan de Star Trek, de patinage artistique ou de corrida. C'est une forme de marginalité que des personnes comme Jeff, qui cumule les trois, assument parfaitement… Habituellement on me dit : "Ah ouais, t'aimes bien ce genre de trucs ? Ça a l'air chiant". Bande de demeurés ! Pfff… Non, je comprends que le style ne plaise pas, il y a énormément de jeux tels les simulateurs de vol ou les Wargames, autrement dit les Jeff-games, qui souffrent de leur profondeur. Il faut du temps pour les maîtriser. Il y a des logiques et un manuel de 250 pages à assimiler. Ce n'est pas forcément le domaine de prédilection de ceux qui recherchent, dans les jeux, un plaisir rapide et sans prise de tête.

Mechwarrior est à la croisée d'un simulateur de tanks de chasseurs aériens et d'un wargame. Il fait appel aux trois quarts des touches d'un clavier… Ça ne vient pas tout seul.

MECHWARRIOR MI AMOR…

Mechwarrior 2, pour moi, c'était le pied intégral. Je n'ai jamais cherché pourquoi mais je suis bien rentré dans le trip. Diriger un robot bipède, de dix à quinze mètres, de plus de cent tonnes, m'a immédiatement séduit. On plafonne vite en termes de vitesse de pointe mais c'est très gratifiant pour l'égo. Mechwarrior 3 met en scène des engins aussi variés qu'impressionnants. Ils sont complémentaires et il est important bien choisir son châssis en fonction des objectifs : mettre le paquet sur la vitesse, la résistance de l'armure ou la puissance de feu. En mode Campagne, cette liberté relative s'avère handicapante au départ. Sur les premières missions, c'est

les vaches maigres mais c'est normal, il faut commencer petit. On pourrait démarrer avec le plus curieux, le plus petit des modèles : environ… trois mètres de haut. Là, c'est le flip total. Il y a dix-huit châssis ou modèles, si vous préférez, et une infinité d'armements et d'équipements disponibles.

SENOR MECHWARRIOR
AÏE AÏE AÏE QUÉ CALOR

Ce qui frappe d'emblée dans le jeu, c'est sa beauté. Graphiquement c'est top, de chez Top, à commencer par les décors. La 3D a perdu son aspect polygonal et le relief n'est plus taillé à l'Opinel. Vous ne vous baladerez pas en forêt, dans les nouveaux environnements, mais ce n'est plus aussi dépouillé qu'avant. Les bâtiments sont nombreux et bien modélisés, ils renforcent la taille disproportionnée des Mechs. Vous pourrez même piétiner quelques pauvres humains apeurés, fuyant à votre approche. Non, c'est mal, ne faites pas ça. Être membre d'un clan comporte ses astreintes et on ne commet pas ce genre de barbarisme autrement que par accident, ou pour vérifier si c'est possible, juste pour un test... Vous allez devoir faire sauter des usines, vous verrez des ponts voler en éclats, des hangars enflammés et des maisons qui s'effondreront sous vos pattes titanesques. C'est cool… Le ciel est magnifique, animé et comportant des variations de lumière au gré des nuages qui passent, vraiment réalistes. Les ombres sont diffuses, elles changent, transparentes en éclairant ou s'assombrissant de manière diffuse. Je n'avais jamais vu ça auparavant, c'est réellement étonnant. En fait, ce qui m'a le plus surpris en lançant le jeu, c'est que la première mission démarre dans l'eau. Jusqu'alors absente dans les jeux vidéo,l'eau est présente dans le jeu de plateau. Très bien réalisée, elle ralentit la progression de manière naturelle et elle a un rôle tactique très important, c'est pour ça que je vous en parle. Non mais des fois ! L'eau donc, permet de tirer en étant partiellement immergé, ce qui rend moins vulnérable que lorsqu'on est totalement exposé. Elle présente un autre avantage : refroidir plus rapidement. La chaleur des armes lorsqu'on les utilise est un paramètre très important. Il faut veiller à la température de son Mech en permanence sinon il s'éteint et, en général, en plein combat. Autant vous dire qu'on a l'air fin pendant le laps de temps où l'on se retrouve comme une cible d'argile.

DES BEAUX MECHS...

Les Mechs sont superbement animés, très "charismatiques" en termes de design et leur look personnalisé permet de les reconnaître rapidement sans avoir besoin de les locker sur le radar. Il n'y a plus de trous au niveau des jonctions et des articulations. Finie la sensation de balader un engin dont on voit bien qu'il est composé de morceaux distincts. Les pattes sont particulièrement impressionnantes. Elles sont articulées au niveau du pied avec des sortes de doigts mobiles. Les mouvements sont précis, fluides. Le moteur de jeu ne ralentit que lorsque la mêlée rassemble une dizaine de protagonistes qui s'envoient tout ce qu'ils peuvent sur la tronche. Les différentes vues positionnent la caméra de façon à jouer confortablement en vue externe. Ce qui est très agréable car l'angle de vision est bien plus large. Le zoom, de type photographique, a été remplacé par une visée locale qui n'augmente le champ qu'à l'endroit visé. C'est plus pratique que tout un écran zoomé. Pendant qu'on cherche à snipper, on oublie des ennemis parfois très proches. Dans Mechwarrior 3, le zoom suit la mire et s'utilise comme une sorte de loupe. Le pilotage est, lui aussi, toujours spécial : on doit diriger le torse et les jambes séparément. La technique consistant à tourner le plus vite possible autour de l'adversaire, en combat rapproché, reste la plus efficace. L'ennemi procède de la même manière, on reste donc dans la tradition. En fonction du sens dans lequel vous tournez, vous devez renforcer en armure le côté le plus exposé dans vos manœuvres. Par exemple, en courant dans le sens des aiguilles d'une montre, il vaut mieux affecter quelques points d'armure supplémentaire sur le côté droit du torse et la jambe droite. Si vous tournez dans le sens inverse, c'est l'inverse… C'est bien, vous suivez toujours…

MECH-ANNO

Le "garage" qui vous permet de choisir votre armement est un vrai régal d'éclectisme. C'est la partie la plus pointue et la préférée des connaisseurs qui aiment préparer leur engin au quart de poil. C'est assez esthétique, on voit le Mech en 3D traduire les changements opérés en temps réel. Pourtant cette interface est moins pratique, à mon goût, que celle des précédents volets : moins intuitive, aussi complète mais moins ergonomique. On attribue également les armes que l'on veut aux différents "morceaux" du Mech : une quinzaine d'éléments, essentiels ou pas. Par exemple, un bras foutu, ça passe, le gyroscope qui gère l'équilibre, ça craint. En face, l'adversaire a le même problème avec ses points faibles. La tête et le dos d'un Mech sont plus vulnérables sans qu'on puisse rien y changer. On les vise bien sûr en priorité. Ce que je préfère ressemble un peu la méthode de l'IRA : viser les genoux pour s'acharner sur la tête lorsque l'ennemi est au sol.

On est toujours dérouté, au départ, par le choix énorme et les possibilités de personnalisation de chaque appareil. Le matériel nouveau se récupère sur le champ de bataille, après chaque mission, à vous d'en tirer partie ou non. En général, on fait chacune des missions une fois pour rien, pour tâter le terrain et en tirer des conclusions logistiques. Les dix-huit missions du jeu sont toutes de longue haleine et rappellent un peu celles des précédents volets. Et parfois, on sue ! Il est possible de sacrifier au réalisme du jeu en se rendant invulnérable, par exemple. C'est pratique, si l'on bloque vraiment sur un passage. L'intelligence artificielle est bonne. Les adversaires sont toujours aussi coriaces. L'ordinateur excelle à manœuvrer et à gérer la vitesse des déplacements pour éviter de se mettre à portée de tir. Les lancemates, les coéquipiers sont loin d'être des bras cassés et ils ne vous foncent plus dessus. Ils vont même jusqu'à s'écarter si vous foncez dessus distraitement.

Cette suite est fidèle aux autres Mechwarrior. Je pense qu'elle ne décevra pas les fans et séduira, à l'instar de Starsiege récemment, un nouveau public, grâce à des graphismes, un rythme de jeu et une ambiance encore plus spectaculaires. Les habitués s'installeront confortablement dans un système qui leur est familier. C'est presque irréprochable. Le mode Action immédiate est peut-être un peu succinct mais en dehors de ça, rien à dire, Mechwarrior continue d'être la star indétrônée du genre.

Luis

1 - Eh oui, dans la flotte ! C'est là qu'on commence.
2 - Les explosions sont d'une grande finesse, si je puis dire.
3 - Certains modèles sont très élégants.
4 - Les lasers éclairent le métal de lumières joliment colorées.
5 - Le ciel et la pluie sont très réalistes.

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : MICROPROSE/UBISOFT

90%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Luis : Le principe reste inchangé mais le plaisir est toujours intact. De nombreux fans attendent cette suite et Microprose en a visiblement tenu compte, en réalisant un nouveau volet digne des précédents

Jeff : J'avoue être totalement imperméable à ce genre de jeux. Cette nouvelle version paraît bien séduisante pour m'y mettre mais je ne me fais pas d'illusions, ça reste un jeu qui demande du temps pour être maîtrisé.

+ DES GRAPHISMES SUPERBES, LE RESPECT DES RÈGLES ET DES TRADITIONS DE LA SÉRIE. DE NOUVEAUX MODÈLES DE CHÂSSIS TRÈS RÉUSSIS.

- LE NOMBRE D'IMAGES PAR SECONDE CHUTE UN PEU LORSQUE BEAUCOUP DE ROBOTS SONT PRÉSENTS.

PC SOLUCES Vidéo sur le CD

GESTION STRATÉGIE ARCADE | MINIMUM: PENTIUM 233 | CONSEILLÉ: PENTIUM II 300 | 4 JOUEURS | 4 JOUEURS | direct3D

DUNGEON KEEPER 2

De mal empire

Alors que j'avais presque bouclé tous mes textes et que je pensais déjà aux vacances, Xavier s'est pointé dans mon dos et m'a dit : "T'as fini ? Moi, j'ai trop de trucs à faire, alors je te file Dungeon Keeper 2 et t'en fais le test !". Bon, Xavier est le rédacteur en chef-adjoint, alors je plie l'échine comme un loukoum, mais histoire de me faire plaindre, je gueule un truc du genre : "C'est pas vrai, moi aussi j'ai encore du taff ! Tu crois que je m'amuse ?". Mais en fait je jubilais : à l'époque, Dungeon Keeper fut l'un de mes jeux favoris et lors du reportage chez Bullfrog pour la preview, j'avais déjà eu un avant-goût très plaisant car cette suite s'annonçait géniale. Et Xavier l'a appris à ses dépens, car comme son bureau est à côté du mien, il pouvait m'y voir jouer !

Dungeon Keeper 2 démarre en trombe par une intro rythmée par du gothique-techno où l'incontournable "super-vilain bafouilleur et psychopathe" Horny le Grand Cornu se jette à l'assaut d'un donjon avec ses troupes pour récupérer une Gemme de Portail, l'acquisition de toutes les Gemmes permettant d'accéder au monde des Héros. Cette intro est bourrée d'humour à la Monty Python, ce qui a attiré pas mal de monde autour de moi ("Hé Xavier, je croyais que t'étais débordé de travail ?!?"). Ce n'est pas tous les jours qu'on voit un Chevalier Blanc manier son épée comme un nunchaku et pousser des cris à la Bruce Lee ! Ça, c'est le style même des jeux Bullfrog qu'on retrouve tout au long de Dungeon Keeper 2.

GRANDE BRADERIE AU RAYON SORCELLERIE

Bien que le jeu propose pas mal de modes (Réseau, Partie libre....), je lance immédiatement la campagne et me voilà embarqué dans 24 heures de jeu non-stop : une fois qu'on est lancé, il est impossible de décoller de l'écran tellement Dungeon Keeper 2 est envoûtant.

Le principe est pourtant le même que pour son prédécesseur, mais il est toujours aussi original : on est un Gardien, un véritable Maître du Mal qui doit construire les salles d'un donjon où des monstres viennent s'installer. Puis, avec cette armée de l'Ombre, il faut partir à la conquête du royaume du roi Réginald, tout en affrontant d'autres Gardiens aussi redoutables ; et toutes ces réjouissances au cours de vingt missions variées.

Dungeon Keeper 2 est donc à la fois un jeu de gestion, un jeu de stratégie temps réel simplifié et même un Doom-like car on peut se mettre dans la peau de n'importe quel Monstre et participer directement aux combats ! Et le plus étonnant, c'est que chacun de ces aspects du jeu est une réussite.

MALGRÉ LE DÉPART DE PETER MOLYNEUX, LA TÊTE PENSANTE LÉGENDAIRE DE LA SOCIÉTÉ ANGLAISE BULLFROG, LA SOCIÉTÉ SE PORTE TRÈS BIEN ET NOUS SORT HIT SUR HIT. APRÈS LE PASSIONNANT POPULOUS 3, VOICI L'ÉTONNANT DUNGEON KEEPER 2 ET VOUS ALLEZ AIMER CETTE LOI DES SÉRIES À LA SAUCE BULLFROG.

LA MAIN DE DIEU VEILLE

La partie gestion est d'une grande convivialité et l'interface, qui a été entièrement refaite, y est d'ailleurs pour beaucoup. Presque tout se contrôle à la souris et l'on reçoit en permanence des messages à la moindre alerte. La communication se fait grâce à une Main planant au-dessus du donjon qui représente le Gardien. Avec cette main, on donne des ordres aux Monstres et aux Lutins pour construire le donjon selon la quantité d'or récupérée dans les filons. En cas de travailleurs récalcitrants, on peut bien sûr toujours donner des baffes avec la Main : ça fait circuler le sang des Monstres !

En tout cas, après cinq minutes de jeu, on utilise l'interface comme si avait été Gardien toute sa vie (je sais, dit comme ça, ça fait très HLM). On attrape aussi les Monstres plus naturellement qu'avant : on récupère automatiquement les Monstres inactifs avant ceux qui sont déjà occupés. Ça évite d'arrêter les tâches en cours, surtout si elles sont urgentes. C'est le cas, par exemple, lorsque les Lutins ramènent les Monstres blessés. On évite alors de les laisser mourir.

Le seul reproche que l'on pourrait faire concernerait la carte du niveau : elle est trop petite, bien qu'on apprenne à s'en passer très vite car il suffit de cliquer sur les icônes des salles, des Monstres ou des lieux d'affrontements pour s'y rendre aussitôt.

BIEN CONSTRUIRE SON DONJON

Dungeon Keeper 2 permet de construire dix-sept salles qui attireront les Monstres. Voilà quelques-unes des salles les plus intéressantes :

- LE CASINO : ce lieu de perdition permet aux Monstres de se détendre, c'est-à-dire qu'ils vont y dépenser l'argent de la paye que vous leur donnez. Ce que les Monstres ne savent pas, c'est que les tables sont truquées : vous pouvez les régler pour récupérer l'argent que vous venez de leur donner mais alors leur moral.

- LA SALLE DE TORTURES : c'est la salle la plus technique car il faut avoir l'âme d'un bourreau pour extirper des informations aux Héros. Si vous avez vraiment beaucoup de doigté, vous pouvez même les convertir.

- L'ANTRE : c'est la salle de repos où tous les monstres vont dormir (sauf les Squelettes qui n'en ont pas besoin). Cela paraît anodin, mais c'est que vous n'avez pas vu un Gobelin dormir sur sa couchette les yeux grands ouverts, l'Elf noir vautré au milieu de son champignon vénéneux, ou le Magicien assis dans son fauteuil avec la tête qui dodeline de droite à gauche. On s'attendrirait presque : quelle horreur !

- LE COUVOIR : le poulet est le personnage emblématique de Dungeon Keeper 2. Il sert à tout. On peut faire du Squash, transformer les Héros en poulet (un des sorts magiques) ou tout simplement le donner en pâture aux Monstres qui en font une grande consommation (ils les gobent vivants).

- LE TEMPLE : avec cette salle, on obtient l'Ange Noir, le Monstre le plus puissant du jeu. Mais c'est aussi un lieu de sacrifices : on jette les Monstres dans le bassin pour plaire aux Dieux pour obtenir des Monstres supplémentaires.

- L'ARÈNE : elle a presque la même fonction que la Salle d'entraînement, mais les progrès sont bien plus rapides et c'est gratuit. De plus, elle améliore le moral des Monstres qui viennent se placer en spectateur autour de la salle dès qu'il y a un beau combat.

- LA BIBLIOTHÈQUE : c'est là que viennent étudier les Vampires ou les Magiciens au mileu des vieux grimoires. Grâce à eux, on peut obtenir de nouveaux sorts magiques ou bien améliorer leur puissance. Quand la bibliothèque est attaquée, les feuilles volent dans tous les sens.

LE SOL DE VOTRE DONJON EST IRRÉGULIER : FAITES SAUTILLER VOS LUTINS POUR L'APLATIR.

Quant aux combats, Bullfrog nous avait promis de les rendre plus intéressants en ajoutant quelques subtilités et elle a tenu ses promesses. Avant, il suffisait de prendre un paquet de Monstres dans la Main et de les lâcher sur les Héros. C'est pareil dans Dungeon Keeper 2 à la différence que les Monstres s'assoment momentanément dans la chute, ce qui les rend vulnérables aux attaques. Il faut donc faire attention à ne pas se faire surprendre par des ennemis trop rapides ou groupés en masse.

On peut encore aider les Monstres par des sorts magiques : il y a des éclairs qui renversent les adversaires à terre, des pluies de feu qui brûlent une grande zone ou encore le sort de conversion qui met les Héros sous vos ordres. Les Monstres se placent également de façon automatique à la distance la plus appropriée pour faire usage de leurs armes (les archers ou les magos à distance, les autres en première ligne) et s'ils estiment qu'ils n'ont aucune chance, ils n'hésitent pas à s'enfuir. Les combats peuvent cependant être un peu confus : il faut parfois avoir un œil exercé pour s'y retrouver dans une mêlée générale.

TEAM FORTRESS DANS UN DONJON

Mais le plus original, c'est sans conteste la possibilité de se mettre à la place d'un Monstre. Cette option est d'ailleurs incontournable dans certaines missions car elle permet de faire des actions précises qu'aucun Monstre ne pourrait assurer lui-même. On prend ainsi le contrôle d'une Luciole pour survoler la lave et détruire les canons sur une autre rive ou bien l'on devient une Crapule afin d'assassiner les gardes du corps des Princes. Petite nouveauté au passage : il est possible de constituer des groupes de Monstres qui vous suivent alors dans les combats. On se sent tout de suite moins seul mais ce n'est pas toujours pratique pour rester discret !

Les missions sont bien conçues et ressemblent, par leur intérêt, aux meilleures missions secrètes du premier Dungeon Keeper. Dans l'une d'elles, on se fait aider par des Moines Héros pour affaiblir l'assaut d'une horde de Vampires dirigée par un Gardien concurrent, dans une autre on organise l'évasion de Monstres prisonniers en creusant des galeries dans les geôles du Roi lorsque les matons ont le dos tourné. Il y a même une mission où il faut carrément construire un donjon en occupant directement les salles de l'ennemi entre deux patrouilles : c'est assez stressant.

VOS LARBINS RÉCLAMENT LE CÂBLE

Dungeon Keeper 2 a un aspect qui ne vous laissera pas indifférent : ses graphismes, d'une qualité somptueuse, le placent loin devant tous les autres jeux de gestion. Il est mort et enterré le temps du Dungeon Keeper qui tournait sans accélération 3D en basse résolution (ou en haute résolution si vous aviez une bonne machine) : le light-sourcing donne au jeu des couleurs chatoyantes du plus bel effet, et le multi-texturing permet de garder des tex-

1 - Souriez, c'est pour la photo de famille.
2 - Les cadavres vont bientôt se transformer en Vampires.
3 - Une batterie de canons ravageuse.
4 - Les Lutins acquièrent aussi de l'expérience et se déplacent alors plus vite.
5 - Le sort séisme fait trembler les murs des donjons ennemis.
6 - Le problème avec le sang, c'est que ça salit les donjons.
7 - Le Coeur du donjon : s'il est détruit, c'est la défaite automatique.
8 - Le royaume est presque conquis : il reste seulement le château de Réginald.

9 - Qui gobe un œuf, gobe un poulet.
10 - Un magicien va être posé sur un instrument de torture.
11 - L'entraînement des Monstres est hors de prix.
12 - Ne soyez pas triste pour elle : la Maîtresse Noire aime ça.
13 - Les prisonniers ont deux alternatives : la mort ou la conversion.
14 - Les boules de feu cra-ment le visage des Héros.
15 - Une mine de Gemme inépuisable pour rem-plir rapidement les caisses.
16 - La possession d'un Monstre permet d'éli-miner rapidement les pièges.
17 - Ce piège provoque l'ef-froi des Monstres qui refusent d'avancer.

tures extrêmement fines même lorsque l'on zoome sur le donjon. De plus, le design du décor est bien plus naturel : pas un mur ou un objet n'est droit comme dans les jeux en 3D isométriques (les Sim-quelque chose....) : Dungeon Keeper 2 utilise un véritable moteur 3D avec un effet de perspective très soigné pour le donjon (on peut faire tourner la caméra pour admirer le donjon sous n'importe quel angle) et avec des animations, notamment celles des monstres, qui se révèlent très correctes.

Au fait, vous vous demandez peut-être à quoi peut servir la fonction Zoom dans un jeu de gestion de ce type : tout simplement à admirer les détails hallucinants du décor. La salle des tortures en est le meilleur exemple : il y a une chaise électrique où l'on peut torturer les Héros capturés pour leur soutirer des informations ou les convertir à la mauvaise cause. Le supplice de la roue est également décliné dans toute ses variantes (roue horizontale ou verticale avec option bac à charbons ardents ou à eau) quand ce n'est pas la Maîtresse Noire qui vient fouetter les victimes (c'est la salle du donjon la plus bruyante : ces lopettes de Héros hurlent comme des nouveau-nés dès qu'on les chatouille un peu au knout).

VOTRE DONJON PENCHE !

Comme je vous l'ai dit plus tôt, Dungeon Keeper 2 est aussi bourré d'humour : les missions se concluent toujours par une cinématique tordante. On y voit les expériences malheureuses d'un magicien gaffeur qui s'emmêle les baguettes, une partie de squash avec un poulet ou les séances sado-maso entre une Maîtresse Noire et son Squelette souffre-douleur. Et puis, il y a la voix du Conseiller qui parfois pète les plombs. L'un des moments les plus mémorables c'est lorsqu'il m'a sorti d'une voix impériale : "Votre donjon penche, il faut y remédier". Je commençais alors à me demander, légèrement inquiet, où il voulait en venir, de quelle option il pouvait bien s'agir, car la mission se déroulait justement très mal. Et puis au bout d'une dizaine de secondes, il continue par : "Vos Monstres se plaignent de ne pouvoir jouer aux billes". C'est ce qui s'appelle se faire mener en bateau et je pagayais dur en plus !
Mais il y a un truc plus drôle, un délire qui a fait hurler de rire toute la rédaction (Xavier le premier, son bureau n'ayant pas changé de place entre temps). Je ne peux pas vous en dire plus car cela vous gâcherait l'effet de surprise, mais quand cela arrivera, montez le son, prenez le contrôle d'un Monstre et allez du côté de la salle de repos pour voir de plus près ce qui s'y passe. Vous n'en croirez pas vos yeux. Merci Bullfrog d'apporter autant de fraîcheur à vos jeux.

Enfin, les voix et les musiques sont impeccables. Le Conseiller a une voix d'outre-tombe et c'est la même chose pour les adversaires : ils ont tous la "voix de l'emploi". Quant aux musiques, même Xavier qui est allergique à la techno, les a appréciées. Elles ont un genre "néo-techno-gothique" et de plus elles se synchronisent à l'action : dans les moments forts, elles renforcent l'action.

Voila, j'ai fini le test de Dungeon Keeper 2, j'ai fini le jeu, et je vais maintenant me battre avec Luis pour que DK2 soit le jeu du mois plutôt qu'Outcast. Luis est un adversaire coriace mais je suis maintenant passé maître dans l'art de la baffe : j'ai mes chances ! ***Jeff***

NOS AMIS LES MONSTRES

Il y a quatorze Monstres dans Dungeon Keeper 2. Tous se différencient par plus de trente paramètres : mode et vitesse de déplacement (certains comme la Luciole peuvent voler), courage (ou plutôt lâcheté), type d'attaque (jusqu'à trois attaques différentes et souvent uniques), résistance, force, mauvais caractère (tous les Monstres ne se supportent pas où s'énervent plus ou moins vite quand les choses ne tournent pas rond dans le donjon), paresse, appétit (pour les poulets), salaire, spécialité (torture, construction de pièges...), techniques de combat (rapproché ou à distance).....
Cette variété d'aptitudes rend chaque monstre intéressant à utiliser : on trouvera pour chacun d'eux une fonction bien précise où ils excelleront.

- LE GOBELIN : c'est un lâche qui n'attaque qu'en bande pour se donner du courage car sinon, même devant un Héros isolé et d'un niveau très inférieur au sien, il s'enfuira. C'est de la piétaille facile à entraîner et facile à mourir.

- LE VAMPIRE : monstre puissant, il frappe ses victimes ou utilise un pouvoir magique pour les ralentir. Lorsqu'il meurt, il perd un niveau d'expérience et retourne dans sa tombe. Par contre, il est difficile à obtenir car il faut récupérer des cadavres de Héros ou de Monstres et les amener au cimetière pour qu'ils deviennent des Vampires.

- LE DÉMON BILEUX : c'est le monstre le plus répugnant car il émet des flatulences vertes pour assaillir ses ennemis. Il est très résistant et de plus, c'est à lui qu'il faut s'adresser (ainsi qu'au Troll) pour construire tous les pièges.

- LE MAGICIEN : lorsqu'il n'est pas plongé dans les livres magiques à la recherche de nouveaux sorts, le Magicien joue le rôle d'artillerie lourde dans les combats en lançant des boules de feu dévastatrices. En revanche, il est ridicule au corps à corps.

- LA CRAPULE : à part les tables de jeu où elle passe des heures entières, la Crapule peut aussi se rendre invisible pour faire de la reconnaissance en territoire ennemi. C'est aussi un maître de l'assassinat à coups de poignard dans le dos.

- LA MAÎTRESSE NOIRE : dans sa combinaison de cuir qui laisse entrevoir beaucoup de choses, la Maîtresse Noire est la Star du donjon. Mais c'est aussi une sado-maso incorrigible : dès que vous avez le dos tourné, elle ira se faire des séances de chaise électrique ou de fouet comme d'autres iraient chez le coiffeur. Son surnom : "lèvres de feu".

- LE SQUELETTE : il n'y a qu'un moyen d'obtenir des Squelettes, c'est en laissant mourir les Héros dans les prisons. On obtient alors ce Monstre discret qui ne dort pas, qui ne mange pas et qui en plus ne craint rien (les pièges à effroi sont sans effets sur lui).

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : BULLFROG/ELECTRONIC ARTS

92%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Jeff : Les nombreuses erreurs du premier Dungeon Keeper ont été corrigées et l'esprit du jeu a été gardé. C'est beau, c'est passionnant à jouer et c'est plus qu'il n'en faut pour s'éclater des heures devant son PC. Vivement le add-on !

Xavier : Mais pourquoi j'ai passé ce jeu à Jeff ? D'accord, j'avais les tests de Racer et de La menace fantôme, mais voir Jeff jouer à ce jeu a été un vrai supplice qui aurait plu aux Maîtresses Noires. D'ailleurs, dès qu'il a tourné le dos, j'ai fait les 8 premiers niveaux et c'est génial !

\+ C'EST D'UNE BEAUTÉ HALLUCINANTE. CHAQUE MISSION EST UNE DÉCOUVERTE. LE MÉLANGE DES GENRES EST TRÈS RÉUSSI. LES VOIX COMME LES MUSIQUES SONT AU TOP.
\- LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ N'EST PAS ASSEZ ÉLEVÉ, AU DÉTRIMENT DE LA DURÉE DE VIE (30 HEURES POUR LA CAMPAGNE). LA CINÉMATIQUE DE FIN M'A LAISSÉ SUR MA FAIM.

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

GESTION
MINIMUM: PENTIUM II 233
CONSEILLÉ: PENTIUM II 300
4 JOUEURS

STREET WARS

Kosovo Police Blues

Y'a pas de militaires mais c'est tout de même la guerre. Imaginez : au Nord, les Serbes, Milosevic en tête. Au Sud, l'Otan dirigée pour cette intro par Jamie Shea, dégât collatéral. À l'Est, les Russes, forcément. Ils seraient dirigés par leur dirigeant et c'est sans doute le pire. A l'Ouest ; merde qui je vais pouvoir vous trouver à l'Ouest ? Ah ouais, à l'Ouest, les Hutus, menés par Baby Doc. Ils n'ont rien à voir là-dedans mais me semblent féroces, telles les trois tribus précédemment citées. Street Wars, c'est un peu comme ces quatre-là en même temps. Comme on dit dans les westerns, il y en a trois de trop.

STREET WARS

Tout d'abord, je vais vous expliquer les mécanismes du jeu qui sont plus que déconcertants. Même un peu compliqués. Il faut suivre le tutorial pas à pas pour tout comprendre et ça, c'est vraiment bien. Street Wars, c'est Constructor 2. Mais dans Constructor, tout devenait très vite trop difficile. Ici, l'apprentissage est assez complet quoique pas toujours explicite, comme je vous le dirai tout à l'heure.

Le menu général est sans surprises. On peut démarrer une partie Solo ou une session Multijoueur et le chargement se fait ici aussi. Lorsqu'on commence une partie Solo, on n'a pas le choix, il faut commencer par le tutorial, un passage obligé pour débuter le moindre niveau. Un peu pénible car il faut suivre à la lettre les instructions du parrain. Lorsqu'on construit des maisons, si les exigences du parrain ne sont pas satisfaites, on ne passe pas au niveau suivant. Ça ressemble même à un bug. Autre problème : on nous dit ce qu'il faut faire pour progresser, mais pas la manière de le faire. On ne nous explique pas comment capturer un bâtiment ennemi, par exemple, alors que c'est une condition obligatoire pour avancer. Ni comment transporter les braseros ou la manière de corrompre un gang rival afin qu'il nous foute la paix. Bref, à force de chercher, on apprend tous les mécanismes du jeu mais ce tutorial n'est pas d'une très grande qualité et surtout, il est obligatoire. Un tutorial, normalement, c'est une option, un truc supplémentaire que l'on peut ne pas faire. En général, on peut attaquer des missions directement. Mais là, il faut se farcir toutes les missions d'apprentissage. Je ne dis pas que ce soit superflu mais c'est vraiment beaucoup trop rigide, on n'a pas droit à une seconde de liberté. C'est le gros point faible du jeu. Dommage, on commence par ça...

IL ÉTAIT UNE FOIS...

...un parrain qui vous donnait des ordres. Ce qu'il voulait, c'était la mainmise totale sur une ville. Malheureusement, dans une ville ils sont toujours plusieurs à vouloir le pouvoir. Et l'affrontement est inévitable.... Au début, on part de rien ; ou plutôt si : on a un quartier général, quelques ouvriers et un peu de ciment. Ça fait léger. La première chose à faire est de construire avec les ouvriers une "soupe populaire", un bâtiment où vont habiter des gens. L'édification vous fait consommer un peu de ciment. Lorsque les ouvriers auront terminé leur tâche, l'immeuble sera habitable. Il vous faudra alors choisir un locataire. Attention, ils sont en nombre limité. C'est-à-dire que vous ne pourrez construire qu'un certain nombre d'immeubles qui pourront être habités. Les habitants pourront fabriquer des produits. Maintenant qu'ils ont une maison, ils vont pouvoir se reproduire donc vous apporter des enfants qui deviendront des ouvriers ou d'autres habitants aptes à vous rapporter de l'argent. Il faut trouver un juste équilibre pour la production de vos habitants afin de ne pas avoir de carence. Par exemple, évitez de vous retrouver sans ouvriers ou sans nouveaux locataires. Et bien sûr, il faut de l'argent pour continuer la partie. Il y a plusieurs façons d'en obtenir : les rentes d'abord mais l'on peut également s'emparer d'un bâtiment ennemi en l'attaquant et en le revendant ensuite. Ils valent assez cher et en attaquant tout un quartier de maisons, on peut vraiment se remettre à flot.

Mais nous n'en sommes pas encore aux combats de rue. Pour le moment, il s'agit d'édifier la ville. Après la "soupe populaire", il faut obtenir les matières premières. Le second bâtiment à construire est donc la "cimenterie", qui produira bien évidemment le... le... le ? Bravo, vous avez deviné : le ciment, présent dans tous les bâtiments. Un ouvrier est nécessaire à la maintenance et à la production d'unités de ciment. Ensuite, on continue à construire de nouvelles maisons pour avoir davantage de main-d'œuvre et d'argent. L'étape suivante est la création de l'usine à gadgets. Comme son nom ne l'indique pas, elle sert à fabriquer des choses importantes. Des éléments destinés à améliorer le standing des maisons. Par exemple, on produit des fours, des chaudières, des stations de métro (en placer une par pâté de maisons). Ce qui permet des innovations importantes. Par exemple, si vous mettez un four dans une "soupe populaire", cela vous permet d'upgrader la bicoque. Lorsque vous faites cela, ça vous coûte quelques unités de ciment et le travail de quelques ouvriers. Vous transformez votre vieille baraque pourrie en un joli commerce. Les enfants arriveront plus vite et l'argent aussi, dans des quantités plus importantes. Et vous accueillerez des habitants un peu moins... un peu plus... euh... présentables. En effet, vos premiers locataires font un peu clochards. Du coup, ils picolent pas mal, dès qu'ils sont un peu mal dans leur peau. Quand ça picole, ça renverse et quand ça renverse, ça fout le feu. Et il faut des réparateurs, le plus rapidement possible sinon le bâtiment explose. Les réparateurs s'obtiennent dans le Q.G, qui doit comporter un ouvrier.

TRAVAILLEUSES, TRAVAILLEURS...

On peut transformer un ouvrier en réparateur et inversement. Ces hommes sont capables d'éteindre des feux, d'éliminer une colonie de cafards, de détruire des clôtures (comme les ouvriers de base), ils peuvent aussi attaquer l'ennemi mais ce n'est pas leur fonction première. Disons qu'ils sont un peu plus intelligents que les ouvriers. Quand un bâtiment explose, ses débris s'éparpillent aux alentours, abîmant ainsi les constructions périphériques. Parfois, cela provoque une réaction en chaîne et détruit toute la ville d'un seul coup, notamment si les bâtiments sont trop près. Il vaut mieux avoir des petits bourgeois dans ses propriétés. Ou mettre un réparateur

dans chaque maison mais honnêtement (ne vous inquiétez pas, ce mot n'a pas cours dans ce jeu), ce n'est pas très rentable. Mieux vaut utiliser l'option "réparation automatique". Ou se contenter de jouer parfois les sapeurs-pompiers sans se consacrer à l'avancée de la ville en elle-même.
Bientôt, vous pourrez vous attaquer à la fabrication des bâtiments plus évolués : l'hôpital est une étape importante, un lien entre les bâtiments de niveau 1 et les immeubles de niveau 2. La fonction de l'hôpital est bien sûr de guérir vos hommes. S'ils ont été plongés dans des actions intensives — quelque chose d'un peu plus musclé que le début de la partie — ils ont certainement été blessés. Cette structure servira à les remettre d'aplomb. Ensuite, vous devrez construire l'usine de briques qui fonctionne comme la cimenterie. Un ouvrier est nécessaire à la fabrication. Les briques serviront à ériger des bâtiments pas toujours plus jolis mais plus spécifiques. Comme le cimetière... qui vous sert de décharge pour amasser les cadavres de vos ennemis. Ainsi, après une fusillade, vous faites disparaître les preuves un peu gênantes, ce qui a toujours tendance à impressionner l'ennemi. Surtout si vous placez des braseros à l'intérieur. Cette action est dans le tutorial et je vous assure que ce n'est pas de la tarte si on ne sait pas comment il faut faire. Ramasser l'ennemi mort se fait par un simple clic de souris. Mais où étaient ces satanés braseros ? Pendant un certain temps, j'ai cru qu'il s'agissait de gadgets de la fabrique de gadgets. En fait, ils étaient sous mes yeux depuis le début du jeu, dans la cour du Q.G. Plus tard, quand il a fallu trouver les panneaux policiers à placer sur mes propres trottoirs, j'ai eu un bol monstre. Je suis tout de suite parti à l'autre bout de la carte, j'ai machinalement cliqué sur la mairie et je les ai trouvés. Pour les ramener sur les trottoirs, c'est la même méthode que pour les cadavres mais j'avais trouvé immédiatement les objets demandés. Enfin bon, je m'en souviendrai du coup du cimetière.
Après, les choses deviennent vraiment intéressantes. Ne serait-ce que graphiquement. Les bâtiments sont beaucoup plus beaux et les stratégies beaucoup plus variées. C'est à ce moment-là que les choses sérieuses commencent et que l'on va chercher des noises aux concurrents. La stratégie la plus simple reste la prise de territoire. Lorsqu'on devient offensif, il convient de créer des gangsters. Ce genre de personnage peu recommandable coûte assez cher. Pour créer votre premier gangster, il faut trois ouvriers dans le Q.G. puis on appuie sur un bouton et hop ! En voilà un. Mais attention, pour le suivant, il en faut quatre. Et ainsi de suite. C'est donc particulièrement cher. Mais bon, ce n'est pas comme dans Command and Conquer. On ne perd pas trente unités par seconde. Les gangsters vont vous servir à escorter les troupes de sabotage. Pour cela, on peut utiliser des réparateurs, mais les ouvriers sont plus adaptés. Il vaut mieux laisser les réparateurs dans votre camp, au cas où un feu se déclencherait. Pour de telles missions, il est préférable d'avoir beaucoup — mais vraiment beaucoup — d'ouvriers. Tout doit être rapidement exécuté. Sélectionnons par exemple dix ouvriers (j'essaie de ne pas en prendre moins). On leur demande d'attaquer un immeuble ennemi et... ils détruisent toute la clôture en faisant le tour. Lorsqu'ils ont tout saboté, la maison vous appartient. Pourquoi faut-il des gangsters, alors ?

Comme James Bond

Eh bien, en général, l'ennemi ne se laisse pas faire ! Il envoie très souvent des réparateurs attaquer vos hommes (les ouvriers sont très peu armés, alors que les réparateurs ont quand même des flingues) et la meilleure parade, c'est d'envoyer des gangsters pour éviter que vos ouvriers ne se fassent tailler en charpie. Pourquoi envoyer dix ouvriers plutôt qu'un seul ? Eh bien, là où un ouvrier a besoin d'une minute et demie au moins pour la moindre clôture, ils mettent environ... dix secondes. En général, ce genre de prise de territoires ne se fait pas sans heurts et il n'est pas rare de trouver un ou deux cadavres après les affrontements. Ce qui attire bien évidemment la police. Pour vous simplifier la tâche, il vaut mieux que la baraque vous appartienne quand la police arrive, sinon, pendant toute l'enquête, la maison sera inaccessible et vous ne pourrez pas finir de vous l'approprier. Il faut agir vite et bien. Ainsi, lorsque la police inspecte un premier cas, vous pouvez attaquer la maison d'à côté et faire un pâté de maison en moins de dix minutes.
Ensuite, la stratégie se sophistique. C'est là que ça devient très drôle. Plusieurs heures de jeu sont nécessaires pour en arriver là, dommage ! Certes, les premières cinématiques sont bien réalisées mais il faut attendre un peu pour apprécier l'humour à l'intérieur du jeu. Les armes spéciales sont, en effet, assez disjonctées. D'ailleurs, ce ne sont pas des armes mais des "êtres" et pas n'importe qui. On les appelle "indésirables". Prenez, par exemple, les cafards. Ce n'est pas le genre de bestioles qu'on aime accueillir... Eh bien, on se retrouve parfois avec ces saloperies dans les maisons. Et, le réparateur est d'un précieux secours. Le mieux est d'anticiper et de mettre des pièges. En fait, chaque menace a sa parade. On a même pas mal de choses plutôt positives. L'usine à gadgets est monstrueusement remplie de choses plus ou moins utiles selon les circonstances. Certaines ne servent qu'à l'embellissement, comme des arbres. Mais on trouve des objets en tous genres comme une niche (livrée avec le chien dedans) dont l'occupant n'aime pas beaucoup les visites étrangères. Il y a aussi des portes blindées, des issues de secours, des ateliers de réparations, plein d'objets censés protéger la maison, contre les attaques de fantômes, par exemple. Le fantôme possède quatre attaques différentes dont deux exclusivement réservées à l'ordinateur. On a le fantôme de son côté lors de la construction de la prison pour l'envoyer au-devant d'un ennemi, lui faire peur et ainsi lui couper tous ses moyens. Il donne aussi l'invisibilité à l'un de vos hommes pour entrer derrière les lignes ennemies. L'ordinateur, quant à lui, a des attaques beaucoup plus puissantes : il hante les maisons abandonnées pour éviter les squatters ou pour s'approcher d'un bâtiment en plein fonctionnement et faire baisser son rendement. Il peut aussi réveiller les morts et mettre le boxon sur un pâté de maison entier. Je ne vous dévoile pas tous les personnages du jeu, ils sont aussi farfelus les uns que les autres et chacun possède au moins trois attaques.
L'interface est excellente et c'est un point fort pour un tel jeu. On retrouve sans mal les personnages grâce à des menus utilisant la moitié droite de l'écran et se refermant simplement. On accède aussi aux menus des bâtiments importants comme celui de construction des gadgets. Bref, c'est pensé intelligemment.
L'ensemble est agréable à regarder. Les personnages sont un peu petits et on aurait aimé un coup de zoom pour observer ce qu'ils font de plus près. Le jeu comporte cinq environnements différents, tous très beaux. Malheureusement, ils n'apportent rien quant à la jouabilité. Que cela se déroule sur neige ou sur un terrain neutre, c'est pareil.
Dernier détail, problématique celui-là. Le jeu est prévu pour tourner sur un 166, cela devrait être écrit sur la boîte… Eh bien non ! Il fonctionne à peu près normalement jusqu'au deux ou trois premiers pâtés de maisons puis se met à ramer insupportablement : trois ou quatre images par seconde. Une catastrophe. Ajoutez à cela, un tutorial étouffant et vous aurez une idée du gâchis.

Léo de Urlevan

1 - *L'embarras du choix.*
2 - *Aaaaaah ! Enfin des enlèvements...*
3 - *Fin de la première étape du tutorial...*
4 - *Construction d'un nouveau bâtiment.*
5 - *Le Q.G. ennemi.*
6 - *Dégâts colatéraux. Parfois toute une ville y passe.*
7 - *Il est mal barré, lui...*
8 - *Les zones d'influence des concurrents sont parfois très proches mais c'est joli.*
9 - *On peut avoir des bâtiments de deux parrains différents dans le même pâté de maisons.*
10 - *Des menus clairs et pratiques : on suit ce qui se passe en ville.*
11 - *Mal partie cette histoire.*

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : STUDIO 3/INFOGRAMES

76%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Léo de Urlevan : Quand on traîne dans ce tutorial pendant deux jours, on commence à désespérer. Alors on joue en réseau et là, contre un adversaire humain, ça devient appréciable. Reste à trouver quelqu'un qui se prenne autant la tête que vous sur le tutorial.

Jeff : Pas de problèmes, c'est mieux que le premier qui était beaucoup trop complexe dans ses mécanismes. Dommage, cette histoire de tutorial.

+ MENUS PRATIQUES • RIGOLO • MIGNON

TUTORIAL OPPRESSANT • TUTORIAL TROP LONG • TUTORIAL BUGGÉ **-**

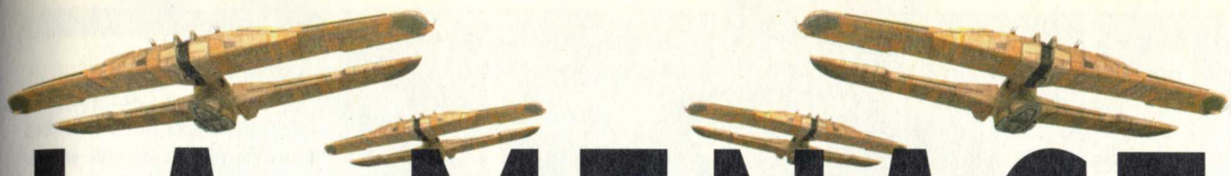
PC SOLUCES Vidéo sur le CD

ACTION / AVENTURE

MINIMUM: PENTIUM II 200 32 M

CONSEILLÉ: PENTIUM II 300 64 M

direct3D



LA MENACE FANTÔME

ÉPISODE I

LA MENACE FANTÔME LA RÉPUBLIQUE GALACTIQUE EST EN PLEINE ÉBULLITION. LA TAXATION DES ROUTES COMMERCIALES RELIANT LES SYSTÈMES ÉLOIGNÉS PROVOQUE LA DISCORDE. POUR RÉGLER LA QUESTION, LA CUPIDE FÉDÉRATION DU COMMERCE ET SES REDOUTABLES VAISSEAUX DE GUERRE IMPOSENT UN BLOCUS À LA PETITE PLANÈTE NABOO.
FACE À CE DANGEREUX ENGRENAGE, ALORS QUE LE CONGRÈS S'ENLISE DANS DES DÉBATS SANS FIN, LE CHANCELIER SUPRÊME CHARGE EN SECRET DEUX CHEVALIERS JEDÏ, GARDIENS DE LA PAIX ET DE LA JUSTICE DANS LA GALAXIE, DE RÉSOUDRE LE CONFLIT...

Et l'épisode I tu verras.

Ce texte, des millions de *gens le liront*
dans quelques mois, *sur grand écran.*
À moins que vous ne *vous procuriez*
le jeu pour en profiter *sur un moniteur.*
En effet, le début est *le même...*

Dans la vie d'un testeur de jeu vidéo, un produit dérivé de "La Guerre des étoiles" est un passage obligé. Enfin ça, c'était il y a quelques années, lorsqu'il n'existait que X-Wing premier du nom, à se mettre sous la dent. Maintenant, on se dit "qu'est-ce qu'on va tester aujourd'hui sur La Guerre des étoiles ?". Une encyclopédie, un simulateur, un livre de recettes de cuisine bantha sur DVD-Rom ? Les produits Star Wars tombent les uns après les autres et on a du mal à s'y retrouver. L'avantage, c'est que tout le monde y trouve son compte. Même si on n'aime pas l'univers, on tombe fatalement sur un produit plaisant. Enfin, certains manquent quand même à la collection : un bon gros jeu d'aventure en 2D, basé sur la première trilogie, ou même la seconde, sans combats, comme dans Indiana Jones et la dernière croisade, par exemple. À force de le répéter, peut-être que LucasArts finira par le lire et faire un tel jeu. En tout cas, il serait bon de revenir aux bases du succès de cette société : jeux d'aventure et Star Wars. Mais en principe, X-Wing Alliance devait être le dernier jeu se déroulant dans la trilogie des épisodes 4, 5 et 6. Mais bon, on n'est pas à un retour de veste près... Vous vous étiez sans doute arrêté à Boba Fett qui meurt dans le Sarlakk ou à l'Empereur qui disparaît grâce à l'intervention de Dark Vador. Eh bien, ces deux-là ne sont pas morts ! En poussant un peu, vous avez peut-être lu le décès du grand amiral Thrawn dans la trilogie de Timothy Zahn. Lui non plus n'est pas mort (Thrawn, pas Zahn), un bouquin vient de sortir... Bref, la première trilogie n'est pas morte.

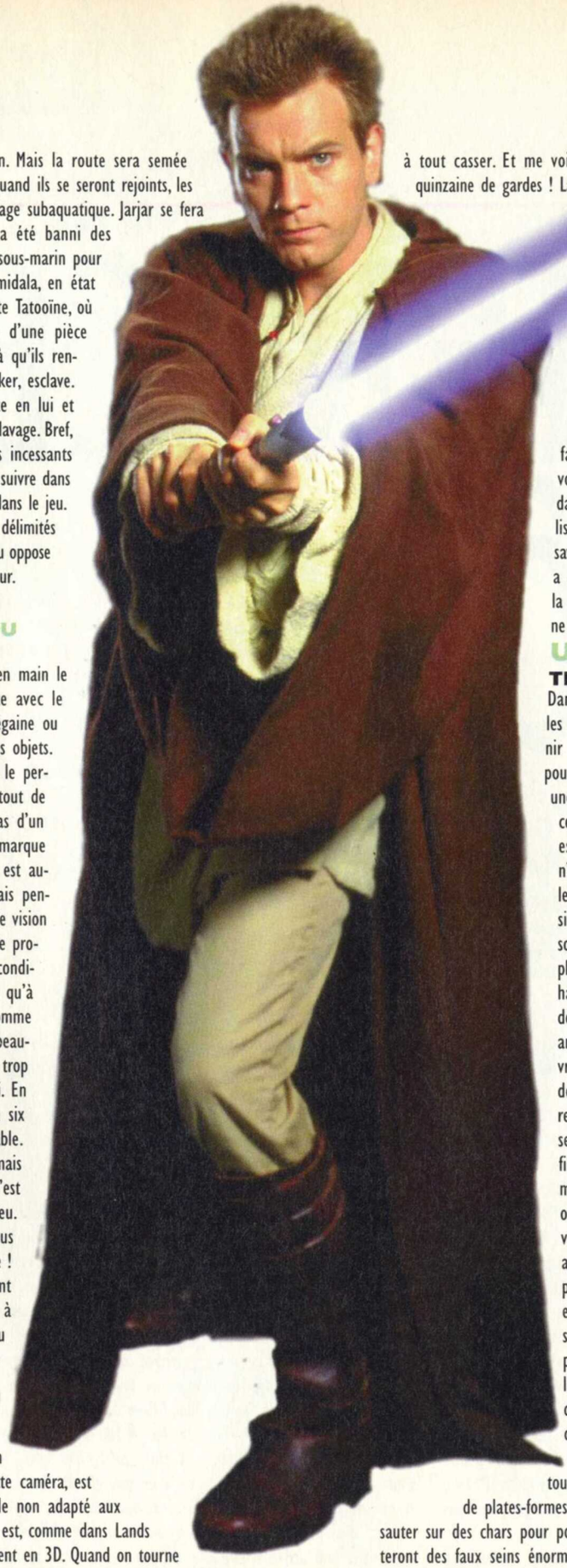
Ceci dit, c'est parti, on est en plein dans la deuxième trilogie. Il est évident que Lucas va plus s'intéresser à la fabrication de produits dérivés des épisodes en cours. Pour les jeux, c'est pareil et c'est déjà une déferlante. À l'heure où j'écris ces lignes, c'est-à-dire quatre jours après la sortie du film aux États-Unis, sont déjà disponibles La menace fantôme, Racer (testé dans ce numéro), et en annonce Obi Wan Kennoby (c'est le titre du jeu) qui devrait être une sorte de Doom-like, à la Jedï-Knight. Il y a aussi The Insiders, la suite du mythe et la magie, mais là, au lieu d'en apprendre des vertes et des pas mûres sur les épisodes 4, 5 et 6, les révélations concernent l'épisode I. Et puis chez Lucas Learning, branche éducative de LucasArts, on va bientôt avoir Gungan Frontier. À l'instant où vous lirez ces lignes, Droids sera sorti. Mais pour le moment, attachons-nous à La menace fantôme, titre du jeu mais aussi du film.

QUATRE POINTS DE SUSPENSION

Celui-là est un jeu d'aventure et d'action. On incarne plusieurs des personnages principaux du film. Le jeu en reprend d'ailleurs le scénario, point par point. On visitera donc les mêmes lieux et on aura les mêmes mésaventures. Plus quelques autres, de quoi faire un bon jeu et surprendre les joueurs. Le scénario a donc subi des modifications en vue d'assurer une plus grande jouabilité et donc un produit plus intéressant.

Tout commence sur un vaisseau gravitant autour de la planète Naboo. Les Jedï ont été attirés dans un piège. Que je vous les présente un peu : comme d'hab', il y a l'élève et le maître. Dans le film, l'élève dit : "Yes master, yes master". Il fait penser au petit toutou qui remue la tête de bas en haut à l'arrière des voitures. Et dire que c'est le personnage le plus crédible du film... Je plaisante. Si on n'aime pas le film, c'est parce qu'on a un peu grandi depuis la première trilogie et on trouve tout ça ridicule, c'est normal. Mais bon, le jeu est un jeu et il convient d'en parler en oubliant le grand écran cinq minutes.

Ainsi, deux Jedï arrivent dans un vaisseau spatial pour rencontrer les vice-rois. Mais un piège leur est tendu et ils doivent tout de suite affronter une armée de robots. Dans ce niveau, vous incarnez Obi Wan. En empruntant une passerelle, il verra son vaisseau exploser. Les deux Jedï décideront alors de s'échapper grâce à un transport de troupes débarquant sur la planète Naboo. Mais en bas, ils seront séparés et devront se retrouver. Obi Wan rencontrera vite un étrange individu nommé Jarjar, un autochtone. Il sait où se trouve Qui Gon mais il est assez loin.



Il indique alors le chemin à Obi Wan. Mais la route sera semée d'embûches. Ne sachant pas où aller quand ils se seront rejoints, les deux hommes iront chez Jarjar, un village subaquatique. Jarjar se fera arrêter dès son arrivée parce qu'il a été banni des siens. À partir de là, ils prendront un sous-marin pour se rendre dans la cité de la reine Amidala, en état de siège. L'étape suivante est la planète Tatooïne, où ils feront une halte forcée à cause d'une pièce défaillante, suite à un combat. C'est là qu'ils rencontreront un certain Annakin Skywalker, esclave. Les deux chevaliers ressentent la force en lui et Qui Gon fait tout pour le sortir de l'esclavage. Bref, le film, c'est ça : des allers et retours incessants tout du long. Si on a un peu de mal à suivre dans le film, en revanche, c'est assez génial dans le jeu. Les niveaux se succèdent et sont bien délimités car ils ne se ressemblent pas. La fin du jeu oppose les deux Jedï à Darth Maul, le Jedï obscur.

La force au bout du clavier

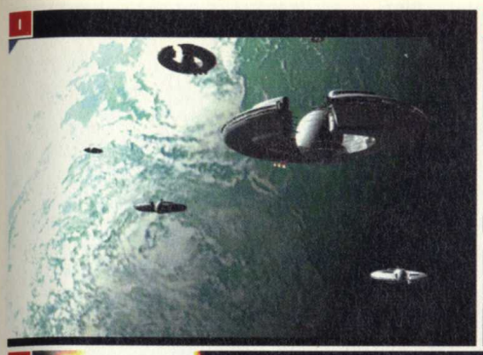
Dès les premières minutes, on prend en main le maniement du personnage. On avance avec le pavé fléché, on saute, on court, on dégaine ou rengaine le sabre laser. On ramasse des objets. On peut utiliser la souris pour diriger le personnage mais on s'aperçoit que c'est tout de même mieux au clavier, il ne s'agit pas d'un Doom-like après tout. Très vite, on remarque la grande faiblesse du jeu. La caméra est au-dessus des épaules du personnage, mais penchée vers le sol. On n'a pas le champ de vision du personnage mais on doit bien sûr le protéger des mauvais coups ! Dans ces conditions, ce n'est pas facile : on ne voit qu'à trois ou quatre mètres devant lui. Comme les niveaux sont très grands, on court beaucoup. Et lorsqu'on voit un garde, il est trop tard, on se trouve nez à nez avec lui. En général, il est accompagné de cinq ou six potes et l'affrontement devient inévitable. Le héros que l'on incarne n'aurait jamais foncé ainsi dans la gueule du loup ! C'est dommage car ça tue vraiment le jeu. Enfin, il y a un autre gros défaut, nous le verrons plus tard mais il est de taille ! C'est vrai que les lieux et les décors sont plus majestueux et plus intéressants à regarder sous cet angle mais c'est au détriment du gameplay. Les effets de caméra sont intéressants en mode Dialogue, grâce à un travelling de la mort mais il faudrait rappeler qu'ici, on n'est pas au cinéma mais dans un jeu. L'autre problème, lié encore à cette caméra, est que l'on voit les décors sous un angle non adapté aux éléments 2D. Par exemple, un arbuste est, comme dans Lands of Lore 2, une texture et non un élément en 3D. Quand on tourne autour, on réalise que c'est une sorte de façade en carton, sans épaisseur. Quand on utilise un moteur de jeu à la première personne, ce n'est pas gênant, du moins l'illusion est là. Ici, on ne peut pas tricher ainsi puisqu'on voit tout. Tout a été conçu pour admirer le moindre détail. Si le détail en question est pourri, ça choque forcément. J'insiste, mais ce n'est vraiment pas pratique... Une fois, je suivais Jarjar. Il venait justement de me dire "rejoins moi" ou quelque chose comme ça. Il court, je l'imite. Il a... quoi, allez dix mètres d'avance sur moi, à tout casser. Et me voilà face à une quinzaine de gardes ! Là, heureusement que j'avais la force...

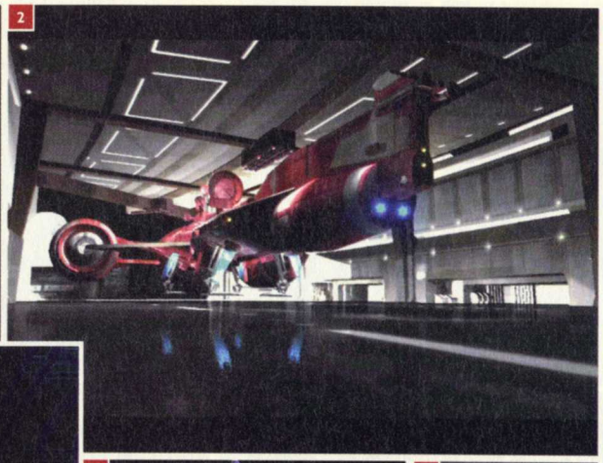
Dans le jeu, la force intervient de deux façons. Lors des combats, on peut envoyer une décharge sur les personnes situées devant soi. Un éclair violet traverse alors l'écran et vos ennemis sont immobilisés durant quelques secondes. Elle participe aussi dans les dialogues. Lorsque vous parlez à quelqu'un, vous voulez peut-être le convaincre. La force vous aide à être plus convaincant. Dans toutes les phrases apparaissant en bas de l'écran, l'une d'elles est d'une autre couleur. La prononcer vous fait utiliser la force. Mais attention, vous ne pourrez pas faire votre numéro à tous les personnages du jeu. Quand vous serez dans le palais de Jabba, par exemple, ne vous avisez pas de l'utiliser sur lui. Vous avez sans doute vu Le retour du Jedï et vous savez que même Skywalker fils est tombé dans le panneau. Ça lui a valu une vilaine rencontre avec le Rankorr. Vous ferez peut-être la même erreur. Et si je dis peut-être, ce n'est pas parce que je ne le sais pas mais parce qu'il y a plusieurs possibilités.

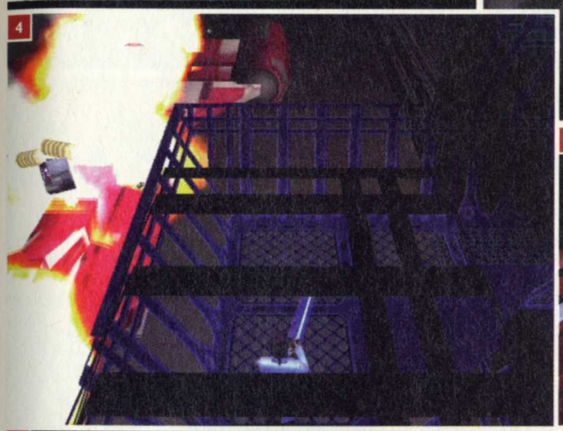
Une sabre double, deux Jedï, trois possibilités

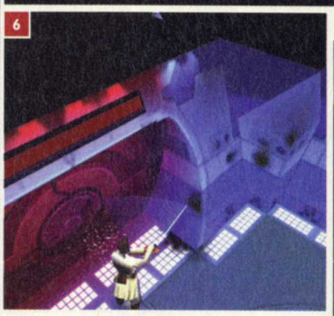
Dans les premiers niveaux, tout est assez linéaire et on traverse les mondes à vitesse grand V. Après, ça se complique. Pour en revenir au palais de Jabba, par exemple, vous vous apercevrez que vous pouvez passer une épreuve de plusieurs manières. Pour débloquer une situation, vous devez parler. Il y a trois personnages clés dans cette scène. Le premier veut réellement vous aider, le deuxième est un costaud neutre et le troisième semble collaborer mais n'est autre qu'un traître. Selon la personne à qui vous allez parler en premier, l'épreuve se passera différemment. Bien entendu, si on ne veut rien louper du jeu, il est conseillé de sauvegarder souvent. Dans le même ordre d'idées, on trouve les énigmes supplémentaires. Il s'agit de remplir des mini-quêtes qui s'intègrent harmonieusement dans l'histoire globale, de façon à grappiller, deci delà, quelques bonus pour vous faciliter la vie. Ça prend une ampleur assez grande à Mos Espa, une ville de Tatooïne. Il y a vraiment beaucoup de monde et chacun vaque à ses occupations de tous les jours. Enfin, l'activité principale de certains est de rester au bistrot ! Mais on peut parler à tout le monde et passer des heures à jouer les touristes. Ça complète agréablement le film. C'est d'ailleurs un niveau un peu à part. On est beaucoup moins pris par le temps, par le fait d'avoir quelqu'un à délivrer ou à protéger. Bref, des vacances, compte tenu de ce que l'on a vécu dans les autres niveaux et qui n'a pas toujours été très agréable. Et là, j'en arrive au deuxième gros défaut du jeu qui provoque des dépressions nerveuses chez les joueurs (des tests en laboratoire l'ont prouvé). Moi quand j'ai installé ça, je me suis dit : "chic, de l'aventure - cogito ergo sum - et de l'action, pour pas s'ennuyer quand on bloque à un passage". Ça, avouez-le, c'est l'idéal : de la réflexion et le temps de bloquer, un peu d'action où l'on bute des robots tout en réfléchissant en tache de fond. Mais La menace fantôme, c'est plus que ça. C'est aussi un jeu de plates-formes. Eh oui, depuis Tomb Raider, c'est dans tous les cahiers des charges : chaque jeu doit avoir au moins 5 % de plates-formes. On parle même d'un Close Combat 4 où les troupes devraient sauter sur des chars pour pouvoir recharger leurs munitions et attaquer. Les militaires porteront des faux seins énormes et tueront des ours. L'héritage Lara Croft... Dois-je préciser que je plaisantais ? Enfin, sur Close Combat 4 bien sûr. Mais sait-on jamais... Bien entendu, ce genre d'épreuves, des sauts hyper complexes à réaliser augmentent la durée de vie artificiellement. Et c'est plutôt tout bénef pour un jeu qui en a besoin...

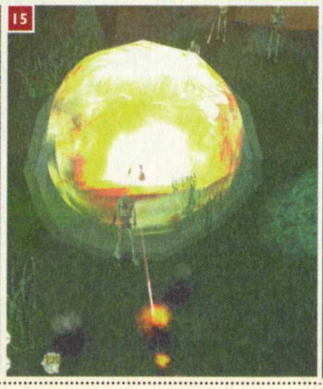
Les premiers niveaux défilent à une vitesse ahurissante. C'est linéaire à souhait. Même si on arrive dans une salle à deux embranchements, on sait qu'un des deux chemins va nous mener à une clé ouvrant un passage en plein milieu du deuxième passage. Parfois, il faut faire







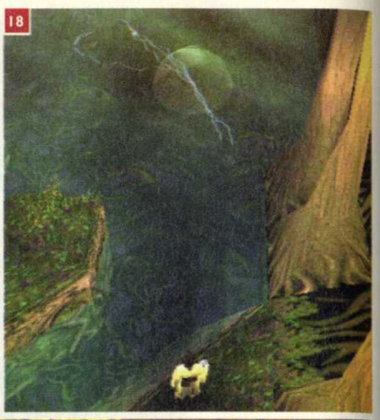


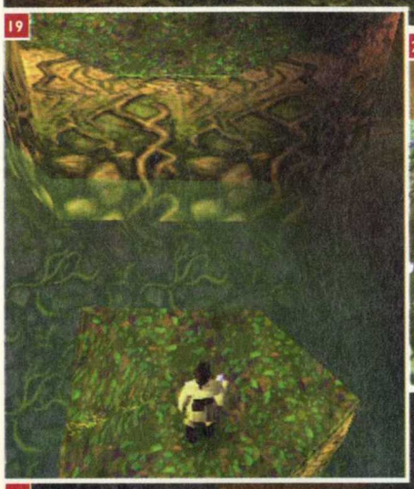


1 - Du gâteau pour Anakin...
2 - Atterrissage en douceur...
3 - Tout est similaire au début du film.
4 - Votre vaisseau a été piégé.
5 - Avec le sabre, on renvoie les lasers.
6 - Là, on ne fait pas comme dans le film : ouvrir la porte avec le sabre.
7 - Des légions vous attendent.
8 - Naboo... mal partie.
9 - Les séquences ne sont pas des vidéos mais des cinématiques, contrairement à ce que l'on aurait pu imaginer.
10 - Cette scène n'est pas dans le film.
11 - Les lacs de Naboo, plus proches du Loch Ness que du lac d'Annecy.
12 - Vous êtes rarement assailli par un robot solitaire.
13 - Mon Dieu ! Une "makina"!
14 - Il faut parfois pousser des caisses pour atteindre certains passages.
15 - Certaines explosions font très mal.

16

17


18


19

20

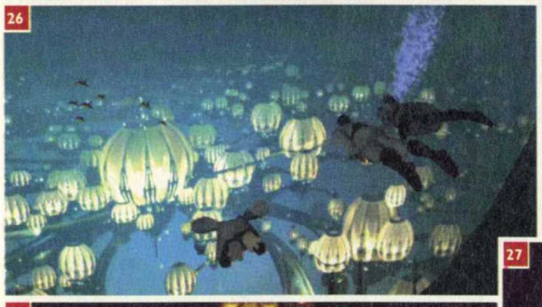
21

22

23

24

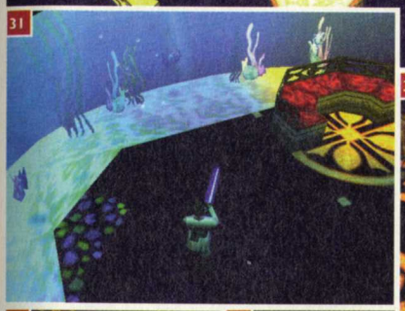
25


26

27

28

29

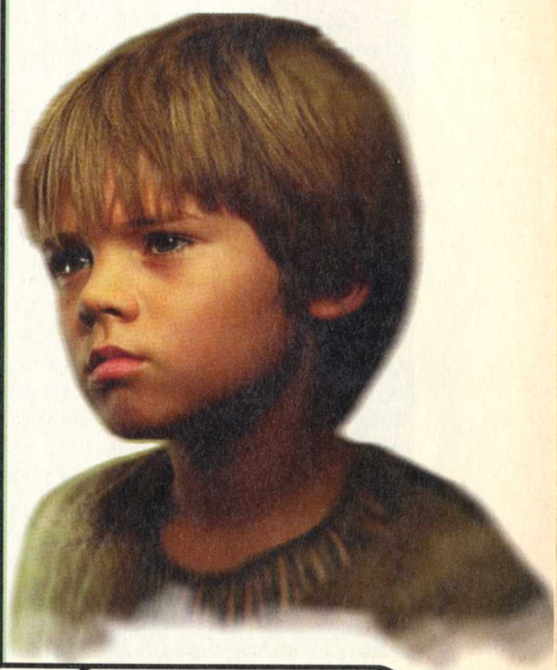


preuve d'un peu d'astuce et bien observer les décors pour comprendre où se situe la suite du niveau. Mais au niveau des énigmes, on ne reste jamais bloqué plus de trois minutes. Il faut parfois se contenter de pousser une caisse au bon endroit et c'est tout. Ça aurait pu être un peu plus poussé. Par contre, question saut, il faut parfois recommencer des dizaines de fois. On se demande parfois si on n'est pas pris pour des joueurs de consoles. Dommage parce que question jeux d'aventure, Lucas sait faire. Remarquez, techniquement aussi, et ça sauve l'ensemble...

DES LASERS COLORÉS QUI FONT DU BRUIT

Oui tout ça n'est pas vraiment réaliste mais vous met quand même plus d'ambiance dans la salle de projection que 2001 où tout le monde dort déjà avant l'apparition du premier vaisseau. C'est pour ça qu'on peut dire que Kubrick était sympa : les vaisseaux se déplaçaient sans bruit dans l'espace, pour ne pas déranger, ni réveiller.
Ici, les vaisseaux font un vacarme assourdissant ou strident, ça dépend, et les lasers font mal. Ils sont flashants et de toutes les couleurs. Du rouge, du bleu, du vert, de tout. Les impacts laissent des traces sur les murs, c'est d'ailleurs assez joli. Pas la trace en elle-même, bien sûr, mais le réalisme graphique de la déflagration. On a l'impression que la texture est faite ainsi alors qu'elle s'ajoute. Les batailles au sabre laser sont très belles aussi et font voir pas mal de mouvements supplémentaires de la part des héros incarnés. Ils tournent sur eux-mêmes en décrivant un cercle avec leur arme de prédilection. Le sabre laser est une arme de combat rapproché ou éloigné. En effet, on peut terrasser des ennemis avec, quand on est au contact mais également intercepter les lasers arrivant et les renvoyer vers les agresseurs. Bien entendu, cette opération n'est possible qu'avec les Jedi. Quand on incarne la reine Amidala ou le capitaine Panaka, ce n'est plus à l'ordre des possibles. D'ailleurs l'aventure est un peu plus complexe avec ces deux personnages. Les actions ne consistent plus simplement à pousser une caisse pour atteindre des boutons. Les explosions sont magnifiques également, parfois même un peu exagérées. Le moindre robot provoque une explosion monstrueuse et toutes ses pièces volent en éclats. C'est pas Expandable mais quand même ! Il faut voir l'explosion provoquée par un détonateur thermique et l'onde de chaleur qui s'ensuit ! Certains passages sont d'autant plus impressionnants que les lasers fusent vraiment de partout. Et là on se croirait dans un film... En fait, avec ce jeu, on a l'impression que Lucas a voulu contenter tous les joueurs : ceux qui aiment le jeu d'aventure, les jeux d'action, de plates-formes et dans une moindre mesure les jeux de rôles. D'un côté Lucas a gagné son pari mais par moment, le jeu devient pénible. Et si l'on déteste les jeux de plates-formes, certains passages deviennent... détestables.

16 - Ces vaisseaux passent vraiment trop vite pour les éliminer.
17 - Des vagues infinies d'ennemis sortent de ce vaisseau, si on se tient à proximité.
18 - Obi Wan en train de préparer son plat préféré : la friture du lac.
19 - C'est dans le cahier des charges : il faut de la plate-forme.
20 - Jarjar vous invite à le suivre.
21 - La rencontre d'Obi Wan et de Jarjar.
22 - Le héros pousse une caisse dans une fosse pour pouvoir en ressortir plus tard.
23 - Comme Lara, le héros se suspend aux cordes.
24 - Retrouvailles...
25 - Que la flotte soit avec toi. Mon dieu que c'est mauvais !
26 - Un petit air de cité des nuages quand même.
27 - Le conseil Gungan.
28 - Le retour de Jarjar.
29 - Ces bulles permettent de se déplacer d'un couloir à un autre.
30 - Et encore de la plate-forme.
31 - Aquarium dans une cité subaquatique. C'est comme si je m'abonnais à PC Soluces.
32 - Cette énigme est assez simple à résoudre. Il faut déplacer une caisse pour atteindre des boutons situés à quatre endroits différents.
33 - Qui Gon et Obi Wan sont rarement réunis.
34 - Libération de Jarjar. Esi est emprisonné car il était revenu dans sa ville alors qu'il en était banni.
35 - Cette cinématique est directement inspirée du film.
36 - Destruction du pont. Qui Gon et Jarjar tombent.
37 - L'invasion.



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : LUCASARTS/UBI SOFT

88%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Léo : Dommage que ce jeu ait subi l'effet Tomb Raider. Je comprends qu'il faille aussi toucher le public Playstation, le jeu étant aussi développé dessus. Mais franchement, le jeu d'aventure et le jeu d'adresse se marient-ils bien ? J'en doute.

Jeff : Qu'est-ce que c'est que cette caméra à la con ? On devrait avoir une vue à l'horizontale, pour anticiper les assauts et voir où l'on marche. Eh ben non. On ne voit les ennemis qu'au dernier moment, quand il n'est plus possible de reculer !

(+) ON S'IMMERGE VRAIMENT DANS L'UNIVERS DE L'ÉPISODE I. ON APPREND BEAUCOUP, C'EST UNE BONNE PROLONGATION DU FILM. EFFETS DE LUMIÈRE ET EXPLOSIONS SPECTACULAIRES.

(-) CAMÉRA MAL PLACÉE. C'EST BEAUCOUP TROP AXÉ PLATES-FORMES/ARCADE. DURÉE DE VIE LIMITÉE.

DISCWORLD NOIR

LES JOUEURS N'AVAIENT RETENU JUSQU'À PRÉSENT DE LA SÉRIE DES DISCWORLD QUE L'HUMOUR OMNIPRÉSENT ET LA DIFFICULTÉ ABERRANTE. DANS SA VERSION "NOIRE", LE JEU PREND UN TOURNANT RADICAL PAR RAPPORT À SES PRÉDÉCESSEURS POUR NE PLUS EN GARDER QUE L'UNIVERS ET SURTOUT L'HUMOUR "SO BRITISH".

Allons donc, un nouveau "Discworld" et pas de Rincevent à l'écran. Eh oui, même si elle se déroule à Ankh Morpok, l'histoire de Discworld Noir change de héros et met en scène Lewton, un détective privé, dont les polars regorgent depuis des lustres. La référence immédiate qui vient à l'esprit est, bien sûr, Humphrey Bogart et le jeu est d'ailleurs parsemé de clins d'œil à des films tels que "Le Faucon Maltais" ou "Casablanca". Tous les archétypes du genre sont au rendez-vous : femme fatale, bars louches, flics peu coopératifs, trahison, etc. Je ne vais pas vous raconter en détail le scénario car ce serait gâcher une grande partie du plaisir que l'on éprouve à jouer à Discworld Noir. Sachez toutefois que les rebondissements sont assez nombreux et qu'à partir de votre enquête de base vont se greffer tout un tas de petits à-côtés qui vont étoffer l'histoire. De ce point de vue, ce nouvel épisode est incontestablement supérieur à ces prédécesseurs dont le scénario était juste un prétexte pour parcourir la ville à la recherche d'objets hétéroclites.

Noir, c'est noir

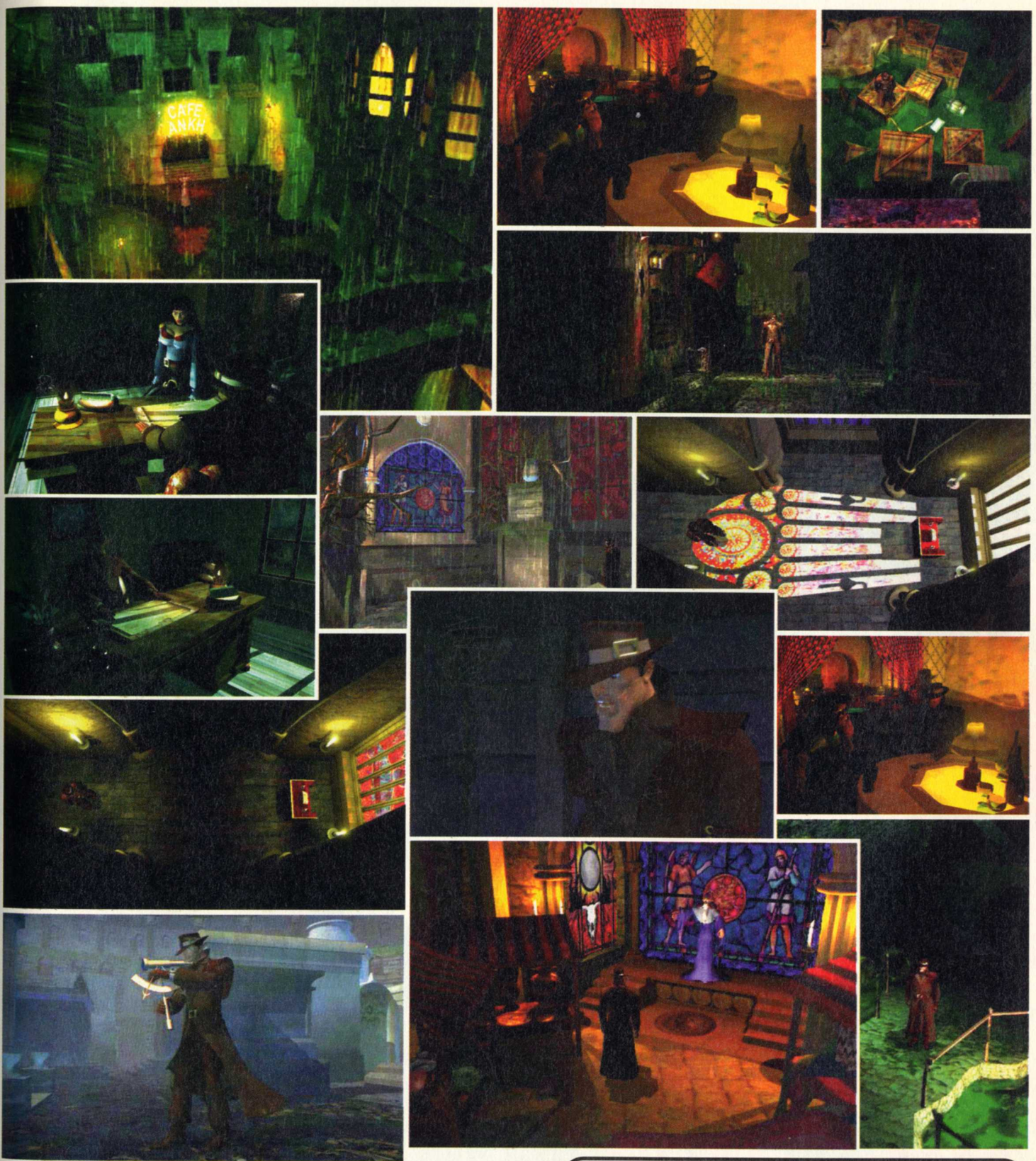
Un des éléments réussis de ce Discworld Noir est l'ambiance qui règne tout au long de l'aventure. Tout l'aspect sonore est, à ce titre, une grande réussite. Les voix (anglaises sur la version testée) ont bénéficié d'un traitement que l'on espère d'une aussi grande qualité sur la V.F. Celle du héros, en particulier, au ton très rauque, ponctue la plupart des actions importantes que vous exercerez au cours de votre aventure. La musique a également subi un traitement de premier ordre : il règne une ambiance bluesy très bien orchestrée. Vous aurez même droit à une chanson interprétée par un femme Troll à la voix sans doute cassée par la consommation de milliers de Gauloises sans filtre (je vous rappelle d'ailleurs que le tabac nuit gravement à la santé, surtout quand on se prénomme Jeff et qu'on se fait baffer dès qu'on allume une clope par Xavier et moi). Le style graphique du jeu concourt aussi à l'atmosphère "noire" qui y règne. Tout le Monde-disque semble avoir subi une grève des éboueurs depuis six mois et c'est tout juste si l'on n'a pas l'impression que les égouts vont déborder au cours de la partie. Tous les décors sont sombres, à tel point que cela gêne parfois la recherche d'indices dans une pièce. Il y a bien la possibilité d'augmenter la correction gamma afin d'y voir plus clair mais cela dénature tellement les couleurs que l'image devient carrément horrible. Dommage que ce parti pris esthétique vienne quelque peu gâcher la progression dans le jeu.

Indice World ?

Du point de vue de la jouabilité, Discworld Noir, même s'il se voulait original, est très classique. Toutes les actions se font à la souris et un inventaire est à votre disposition pour y recueillir le peu d'objets que vous trouverez. Si ces derniers sont en nombre réduit, c'est parce que le jeu est essentiellement basé sur les dialogues et les indices qui en découleront. À chaque fois que vous discutez avec un personnage et que celui-ci vous apprend quelque chose de nouveau, cela est consigné dans votre carnet à la rubrique correspondante. Libre à vous alors "d'utiliser" cet indice lors d'une conversation avec un autre protagoniste. Si ce système de jeu peut sembler original de prime abord, on se rend ensuite très vite compte que ce carnet d'indices ressemble très fortement à un inventaire d'objets. En effet, vous pouvez même les combiner entre eux pour former un nouvel indice ou en appliquer un sur un élément du décor pour en obtenir un nouveau. Bref, on manipule les indices comme les objets et cela peut parfois décontenancer. En effet, penser à utiliser deux indices ensemble n'est pas a priori une évidence. Le petit problème que cela implique est qu'il va falloir vous tartiner des dialogues à la pelle. Certes l'humour y est omniprésent (même si les sous-titrages de la V.O. n'en restituaient pas l'intégralité), mais cela fatigue assez vite. Autre défaut du jeu, le moteur est particulièrement poussif et même avec l'installation complète, l'animation est assez laborieuse alors qu'il n'y a d'ailleurs pas grand-chose à afficher.

Le niveau de difficulté de ce Discworld Noir a été revu singulièrement à la baisse. Le jeu n'est pas pour autant facile car il arrive parfois que l'on soit perdu, sans trop savoir que faire ni où aller, mais les résolutions d'énigmes se veulent toujours logiques. C'est vrai que parfois, c'est surtout à posteriori que la logique saute aux yeux et après avoir essayé toutes les combinaisons possibles. De toutes façons, ce n'est pas bien grave puisque, en général, tous les fans de jeux d'aventure aiment bien avoir des challenges assez épicés parsemés le long d'une intrigue beaucoup plus aisée. Quoi qu'il en soit, vous prendrez sans doute pas mal de plaisir à parcourir de nouveau le monde-disque sans atteindre les sommets d'un Grim Fandango, par exemple. Un bon petit jeu d'aventure en somme, ni plus ni moins.

Rodolphe



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : PERFECT ENTERTAINMENT/GTINTERACTIVE

80%

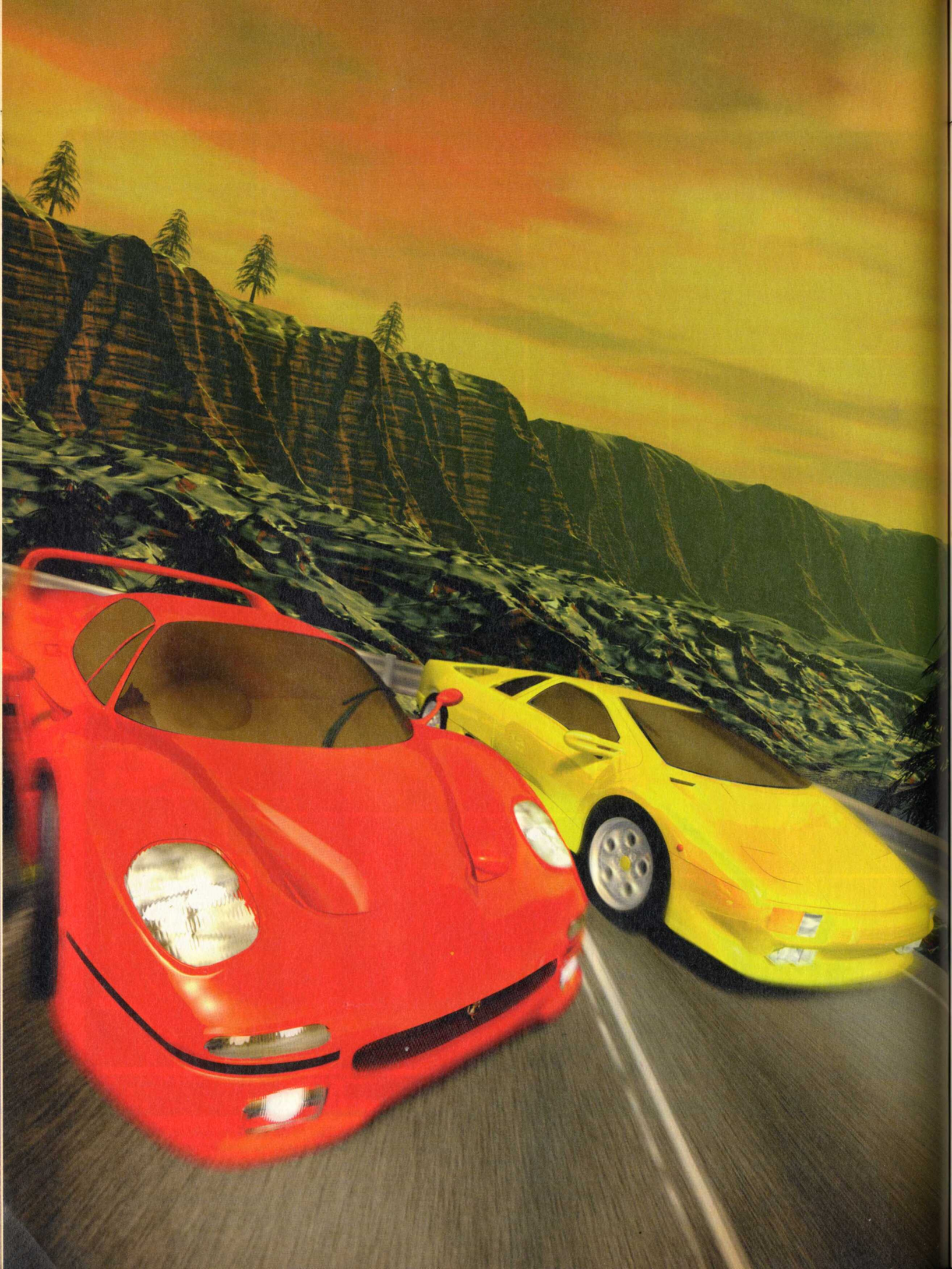
intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Rodolphe : Pour tout vous dire, je joue à Grim Fandango en ce moment chez moi (je sais, j'ai quelques mois de retard). Si Discworld Noir n'arrive pas à sa hauteur, il permet toutefois de bien s'amuser sans trop se prendre la tête.

Xavier : Comme avec les autres Discworld, j'ai pris beaucoup de plaisir avec cette édition "Noire". L'humour est toujours au rendez-vous et on se replonge dans ce monde déjà parcouru avec délices.

⊕ DIFFICULTÉ MIEUX DOSÉE - HUMOUR - SCÉNARIO ORIGINAL - AMBIANCE GÉNÉRALE.

DIALOGUES TROP LONGS - MOTEUR 3D POUSSIF - DÉCORS TROP SOMBRES ⊖



PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

Course
Minimum: Pentium 166
Conseillé: Pentium II 233
2 joueurs
8 joueurs
Force Feed Back

NEED FOR SPEED

CONDUITE EN ÉTAT DE LIBERTÉ

Passez la cinquième ...

À moins d'un an de sa sortie, le meilleur jeu de course/arcade sur PC voit donc la relève arriver. Le sous titre "conduite en état de liberté" n'est pas forcément très heureux... mais reste assez explicite : Gaaazz ! Le plus dur dans les suites, c'est de proposer le petit plus qui fait que le jeu est encore plus intéressant. Hormis les progrès techniques inévitables et prévisibles, il faut aussi faire appel à M. Plus, afin de trouver le truc auquel on avait pas encore pensé. Electronic Arts a donc cogité et nous livre un nouveau mode de jeu : le mode Carrière. On retrouve le même esprit "d'identification" dans d'autres titre du moment, mais jusqu'à présent sans grand succès. Depuis Gran Turismo sur PS, pas grand-chose au niveau de l'immersion dans une vie de pilote. La seconde grosse nouveauté est la dégradation des voitures lors de chocs en course ! Assez fort, puisque les voitures sont toutes sous license contructeur et donc incassables d'habitude. Ainsi, tout été fait pour accroître le réalisme du jeu, avec une implication personnelle dans le mode Carrière, des graphismes et des décors très fouillés, et, la cerise sur le gâteau : on peut enfin péter les bagnoles !

Carrière et emploi

La grosse nouveauté de cet épisode est donc le mode Carrière. Au départ, $ 25000 en bourse (pour la version française, faudra convertir...), et un garage vide. Et comme un garage vide, c'est triste, il faut vite acheter une voiture afin de débuter cette si prometteuse carrière. Le choix est limité, du moins au début (rapport au prix), on doit se contenter de petites BM Z3 ou Benz CLK. Notez bien qu'il s'agit là d'un jeu, et qu'en tant que débutant et champion de ma rue, j'en suis plutôt à la 106... Une fois l'achat effectué, inspection du garage. Moins vide, mais peut mieux faire. Les finances étant alors au plus bas, il est temps d'envisager la première course.

Les courses sont en fait de mini championnats de trois ou cinq courses, à la fin desquel le classement donne droit à une prime plus ou moins conséquente. Entre chaque manche de ces championnats, vous aurez la possibilité de réparer les quelques dégâts causés par les frottements de portières et autres "mangeages" de poteaux... S'il est possible de réparer sa voiture endommagée, il est également possible d'améliorer ses performances. On retrouve ainsi une petite boutique, dans laquelle on pourra acheter des kits d'amélioration pour la voiture en question. Ces kits existent en trois niveaux de performances (et de prix) et agissent sur différentes caractéristiques. On ne peut donc pas privilégier tel ou tel autre aspect de sa voiture... C'est tout ou rien. Un peu dommage quand on connaît le plaisir d'optionner sa voiture pièce par pièce... On se retrouve plus avec une préparation "client" du service "sport" du constructeur, que face à un travail de véritable amoureux de la mécanique. Bref, beaucoup trop aseptisé pour avoir un intérêt autre qu'aller plus vite... Les différentes courses proposées dans le mode Carrière regroupent les mêmes circuits que dans les autres modes, mais sont agrémentées de pluie, de conduite de nuit, de nuit avec la pluie, sans les yeux et sans les mains ; mais aussi de certaines restrictions quant aux catégories de voitures. Les primes des courses suffisent à peine à acheter un kit d'option et payer les réparations, quand ce n'est pas dans les frais d'inscription aux courses.... Alors, pour ce qui est d'acheter une autre voiture.... Mieux vaut être patient !

ON ÉTAIT À PEINE REMIS DE NOS ÉMOTIONS DU TROISIÈME VOLET DE NEED FOR SPEED QUE LE QUATRIÈME ARRIVE ! APRÈS LA CLAQUE DU PRÉCÉDENT, "POURSUITE INFERNALE", CE NOUVEAU NFS, "CONDUITE EN ÉTAT DE LIBERTÉ" A DONC LA LOURDE CHARGE DE PRENDRE LA SUITE DE CELUI QUI EST ENCORE DANS NOS CŒURS.... PAS FACILE !

Canon Ball

Les autres modes sont les mêmes que précédemment avec quelques variantes. On retrouve ainsi le mode Arcade, Tournois, Knock Out et Poursuite. C'est ce dernier qui bénéficie de quelques variantes, avec la possibilité de jouer les flics (cette fois en mode Solo et non plus uniquement Réseau).

Une petite subtilité : il est possible de régler sa voiture dans le mode Arcade (frein, boîte, pneus, moteur...), mais pas dans le mode Carrière. Dommage : les réglages de voitures en mode "je fais une course vite fait et je vais diner" n'ont pas grand intérêt, à côté d'un mode "j'ai tout le week-end pour bosser sur mon pilote"...

Et on retrouve également, avec bonheur, l'excellent réglage du Force Feedback qui a su me faire adopter cette technologie.

Boire ou conduire ?

Ça y est ! On peut enfin casser de la voiture de constructeur. Mais attention, elles sont robustes ! Elles continueront à rouler, même tordues et défoncées de tous les côtés ! Beaucoup moins vite, certes, mais elles rouleront tout de même. Visuellement les effets sont bien rendus, avec les déformations de la carrosserie au niveau des différents impacts, les roues qui ne tournent plus rond, les phares cassés et tout et tout. Un bon rendu, donc. En revanche, là où cela pèche vraiment, c'est au niveau de la gestion des collisions. Autant dans NFS III, on pouvait reprocher aux voitures d'être un peu "collantes" lors des contacts, autant dans NFS IV c'est l'ensemble des décors qui est collant ! Les glissières de sécurité, les murs, les falaises, les arbres, les talus, tout est collant. C'est horrible ! Dès que vous touchez, il faut faire 20 mètres avant de pouvoir se décoller. Il faut donc absoluement éviter les bords de pistes sous peine de sanctions vraiment injustes et anormales. Mais pour le coup, les collisions avec les autres voitures sont plutôt pas mal. On ne peut pas toujours tout avoir. Mais un minimum aurait été appréciable.

On retrouve tout de même avec plaisir les dix-huit véhicules du jeu, toujours fidèlement modélisés, accompagnés de photos et de vidéos du modèle "grandeur". Parmi les plus récentes : une F50, une M5, une Firebird et toujours la CLK GTR à l'efficacité redoutable, encore que ....

Feeling

Pour ceux qui ont pratiqué NFS III, le pilotage est à revoir. En effet, la prise en main des différents véhicules est assez différente et nécessitera un nouvel apprentissage. Malheureusement, l'évolution n'est pas allée dans le bon sens, en perdant en sensations. Bizarrement, on a une impression de voiture molle, mais qui survire tout de même facilement. Le pilotage se fait moins en douceur et en "enroulage" de corde, mais plus en dérive du train arrière pour mieux tourner. Style, peut-être un peu plus amusant, mais moins fiable dans le temps et risqué, compte tenu des effets de bords, de piste. Le plaisir vient tout de même rapidement, les bonnes bourres ne sont pas loin.

Côté visuel, NFS "conduite en état de liberté" (je crois que je ne me ferai jamais à ce nom), est un peu déséquilibré. On trouve des décors vraiment somptueux avec une quantité impressionnante de détails, des effets d'éclairage (réverbères, rais de lumière). S'ils sont véritablement beaux et réalistes, les circuits semblent tous être plus ou moins plongés dans une espèce de léger brouillard. Pas vraiment gênant ou désagréable, juste étrange. Pour ce qui est des voitures, la modélisation est excellente, mais le rendu des formes n'est pas à la hauteur du reste. On ne retrouve pas assez les lignes caractéristiques de certaines voitures. On a parfois l'impression que la voiture manque de relief et on distingue mal les arêtes de la carrosserie. Les tableaux de bord en vue intérieure sont également moins beaux que précédemment, mais entièrement en 3D...

Malgré ces quelques défauts, le rendu est vraiment excellent et reste un des meilleurs du genre.

L'impaire

Il semble en effet que les meilleures moutures de NFS portent des numéros impairs. On se souvient tous du premier épisode, un mythe, le second, vraiment pas top, le troisième, le bonheur total, et aujourd'hui le quatrième, très bon, mais un ton en-deça du troisième. Malgré des amélioration certaines, et une durée de vie encore accrue par l'ajout d'un nouveau mode de jeu, NFS "conduite... machin" procure moins de sensations fortes et de plaisir. Reste que c'est un bon jeu, que je recommanderais d'abord à ceux qui n'ont pas connu les joies du précédent, avant de l'adresser aux connaisseurs de la série. ***« François***

RÉPARATION

Z'AVEZ UNE MUTUELLE ?

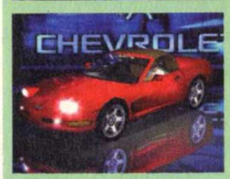
Les dégâts sont très bien modélisés et ont une incidence sur le comportement de la voiture. Ici, avant/après...

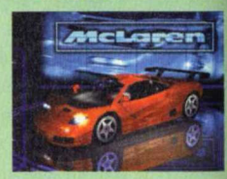
UPGRADE

LE POT SEBRING OU DEVIL ?

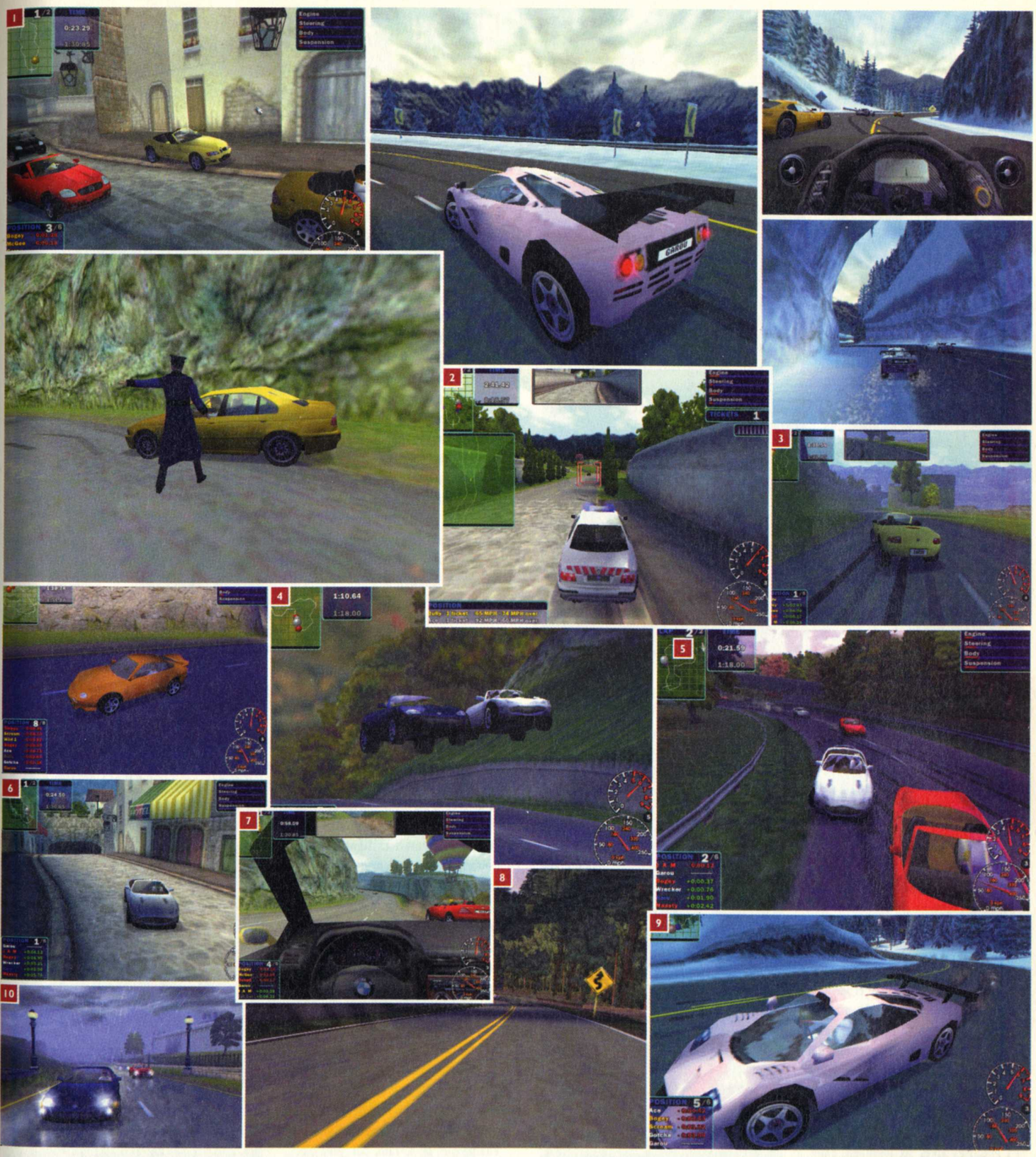
Les options possibles sur la voiture sont assez limitées, et surtout livrées par paquet n°1, 2 et 3. Les effets sur l'aspect visuel sont tout de même très sympas.

VOITURE





1 - C'est l'été : vive les cabriolets.
2 - Une Béhème de flics, c'est rare, sauf en Allemagne.
3 - Les modèles physiques sont assez réalistes : de magnifiques traces de pneus sur le bitume.
4 - Le premier qui touche le sol a perdu !
5 - La place à la corde est très chère, mon parechocs s'en souvient encore.
6 - Un petit village typiquement français, heureusement que les Américains ne connaissent pas les petites rues...
7 - Les tableaux de bord sont en 3D, mais perdent en précision et en finesse : moins beaux !
8 - Une route de forêt très pittoresque, magnifiquement réalisée !
9 - Le pilote est également en 3D et très bien animé : bras sur le volant, tête qui penche, comme sur les vrais.
10 - Les effets sous la pluie sont vraiment splendides et parfois trop réels (on n'y voit goutte).



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : ELECTRONIC ARTS

83%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

François : C'est un bon jeu, beau, très complet, avec plein de vraies voitures, donc à priori sympa, mais, pas assez pour atteindre l'estime du précedent épisode.

Yann : Need for Speed 4 est un peu lent, graphiquement inférieur à NFS 3 et à la prise en main trop peu naturelle ; heureusement, le jeu est très riche.

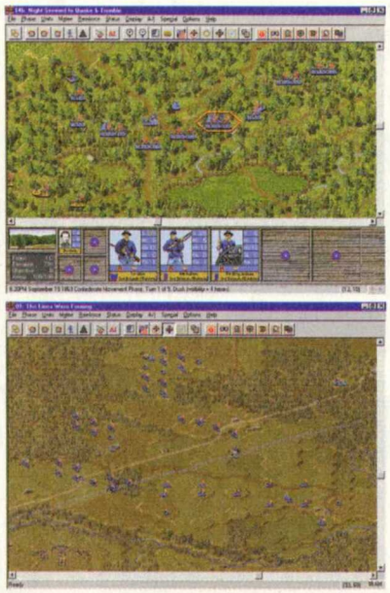
+ LES DIFFÉRENTS MODES DE JEU, LES PLUS PRODUITS NFS, LES VOITURES !

- LE COMPORTEMENT DES VOITURES, LA GESTION DÉPLORABLE DES COLLISIONS, LE MANQUE DE GRAND FRISSON.

WARGAME CLASSIQUE
MINIMUM: PENTIUM 166
CONSEILLÉ: PENTIUM 200

CHICKAMAUGA

Même si le nom n'évoque rien pour vous, Chickamauga est pourtant un Battleground. Le neuvième, pour être exact et le dernier de cette série d'excellents wargames Talonsoft. Dommage pour le nouveau-né, il n'est pas le plus réussi de la famille ! Chickamauga ("rivière de sang" en Cherokee) a pourtant de sérieuses qualités pour réjouir tous les "pousseurs de pions". Le moteur d'intelligence artificielle améliorée passe en 32 bits et se montre un adversaire respectable. Les missions historiques reprennent l'univers des batailles de la guerre civile américaine et vont jusqu'à 135 tours. C'est un record, certaines ont cinq ou six tours. Le système de jeu se montre très réaliste avec des leaders intéressants et comporte de nombreuses musiques. Malgré tout, le défaut majeur reste l'impossiilité de zoomer au maximum sur la carte. Les unités sont vues de si loin qu'elles sont méconnaissables… En plus, on se fatigue les yeux ! On joue donc en vue classique tristounette avec hexagones et pions. Vraiment dommage ! ((Jeff

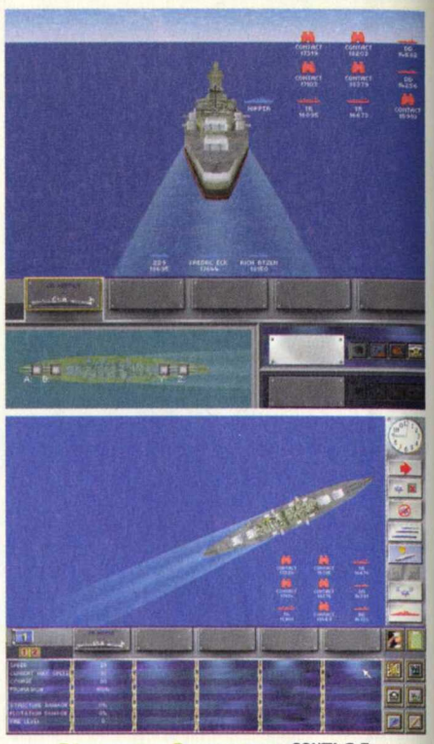


DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : TALONSOFT/UBI SOFT

83% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

FIGHTING STEEL

À l'époque où les PC s'appelaient par des numéros (Bonjour 286. Comment allez vous 386 ?), le label SSI était un gage de qualité. Mais depuis, la société est sur la corde raide, celle avec laquelle on se pend. Et Fighting Steel est à rajouter sur son épitaphe. Ça devient de plus en plus simple de rédiger un test d'un jeu SSI : il me suffit de faire un "copier/coller" des précédents en remplaçant "moche" par "très moche", "mauvais" par un "atroce" ou un "mal programmé" par "on est en 1999 et les ZX81 sont au musée". Je me demande quand même si la persévérance déplacée de SSI aura raison de ma patience. Pendant ce temps, les Shadocks pompaient et les notes baissaient… Ah oui, Fighting Steel est un simulateur de bataille navale en temps réel mais on doit sûrement s'amuser davantage avec du papier et des crayons… ((Jeff



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : SSI/TLC EDUSOFT

35% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

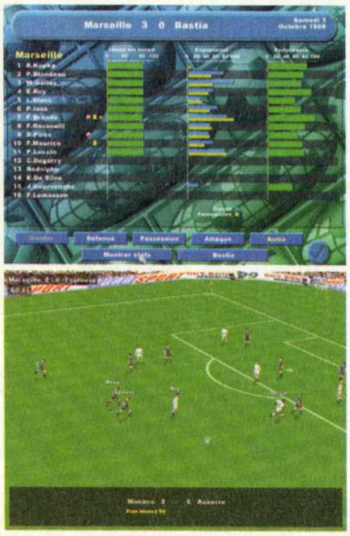
WARGAME TEMPS RÉEL
MINIMUM: PENTIUM 166
CONSEILLÉ: PENTIUM 233

GUY ROUX MANAGER 99

GESTION
MINIMUM: PENTIUM 133
CONSEILLÉ: PENTIUM II 233

Encore un jeu de gestion de clubs alors que le championnat est fini ! Sur le papier, celui-ci avait tout ou presque pour réussir : la majeure partie des fonctions de la série des Entraîneurs avec un moteur qui rame moins et une visualisation des matchs bien plus agréable. Malheureusement, les équipes n'ont pas été mises à jour depuis le début du championnat, voire avant (Serge Blanc à Marseille alors qu'il était prêté à Lyon cette année par exemple). De plus, vous ne pouvez choisir que quatre championnats (France, Italie, Écosse et Angleterre mais ni Espagne, Belgique, Allemagne...), cela fait bien maigre au regard des concurrents. Défaut plus grave, les résultats confinent bien souvent au n'importe quoi : des scores de 10 à 1 ne sont pas exceptionnels et certaines différences de score laissent songeur (Bastia : 1 but marqué, 24 buts encaissés après six journées). Enfin, à la tête de l'équipe de Marseille, j'ai disputé mes huit premiers matchs à domicile ! Décidément, cette année, Guy Roux est au bout du rouleau (à gazon ?).

((Rodolphe



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : ANCO/UBI SOFT

48% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

TELEFOOT MANAGER 99

GESTION
MINIMUM: PENTIUM 133
CONSEILLÉ: PENTIUM II 233

Mais bon, je ne vais pas vous raconter ma vie, on est pas chez la concurrence ici... Commençons par les atouts de ce Telefoot Manager : il est rapide, surtout quand on le compare à L'Entraîneur 3. L'interface est également bien mieux conçue que celle de son concurrent. De plus, la quantité de pays (50) et de joueurs présents (30 000) est astronomique. Malheureusement, le jeu possède des défauts rédhibitoires. Ayant pris en main le destin de l'O.M., je commence ma saison avec des matches préparatoires victorieux contre la Juve, le Milan A.C., Barcelone et Liverpool, rien que ça ! Après quatre matches et autant de victoires assez larges, je commence à perdre sans raison logique : défaite à la maison contre Le Havre 1-3 avec ma meilleure équipe sur le terrain, par exemple… Tout le reste du championnat n'est qu'une suite d'incohérences du même type, à croire que c'est Thierry Roland himself qui a servi de modèle pour l'intelligence artificielle !

((Rodolphe

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : CAFFEINE STUDIO/UBI SOFT

68% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

Comment ça marche

Le CD-Rom de PC Soluces

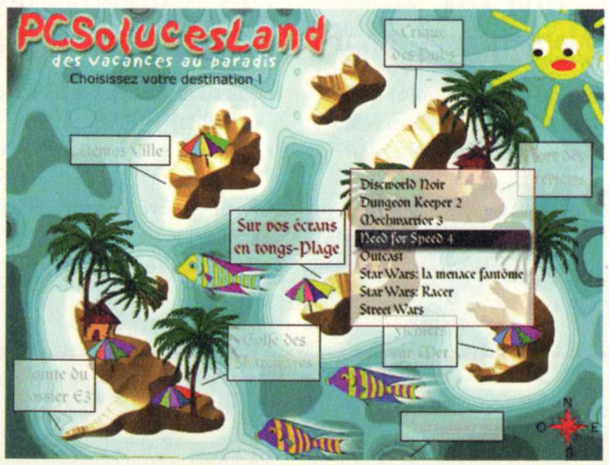
Comment faire démarrer le CD-ROM ?

Insérez le CD-Rom dans le lecteur, puis cliquez sur l'icône Poste de travail, puis sur l'icône du lecteur de CD-Rom. Ensuite, double-cliquez sur "**PC Soluces n°28.exe**". Deux versions vous sont proposées : la version normale (affichage 16 bits) et la version musclée (32 bits). Cette dernière est réservée aux PC puissants.
Si l'interface refuse de se lancer, c'est que vous n'avez pas installé tous les drivers nécessaires. Vous pouvez alors double-cliquer sur "Secours.exe" qui lancera l'interface en mode fenêtré. Vérifiez que vous êtes en mode d'affichage 640x480 pour profiter au mieux du CD-Rom PC Soluces.

Comment naviguer dans l'interface ?

La page d'accueil vous permet d'aller jeter un œil dans les différentes rubriques.
Les rubriques "Previews" et "Sur vos écrans" lancent différentes vidéos exclusives.
Les rubriques "Sharewares", "Fichiers", et "Démos jouables" lancent Internet Explorer. S'il n'est pas installé sur votre disque, vous le trouverez dans le répertoire "Redist" du CD-Rom.
Les rubriques "Infos" et "Pub" vous en apprendront plus sur l'équipe de PC Soluces et les magazines de Cyber Press Publishing.

• Pour quitter l'interface, cliquez sur l'icône "Quitter" ou appuyez sur la touche Échap.



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou vos enfants.
Il existe des personnes qui sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou vos enfants présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter d'urgence un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran, jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

CONFIGURATION MINIMUM

Pentium 166 -16 Mo - Carte son certifiée DirectX
Carte vidéo 1 Mo certifiée DirectX 6
Lecteur de CD-Rom 4X - Windows 95/98

Touches utiles

Pour arrêter une vidéo, il suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris. Pour quitter l'interface, cliquez sur l'icône "Quitter" ou appuyez sur la touche Échap.

Au moindre problème

sur le CD-ROM... Appelez la hot-line de PC Soluces au

01 41 06 59 97

(numéro non surtaxé)

de 10 h à 17 h du mardi au vendredi • et de 10 h à 18 h le samedi.

Le CD-Rom d

8 démos jouables

25 minutes de vidéos commentées

Les vidéos de Star Wars Racer, La Menace Fantôme, Outcast, Dungeon Keeper 2, les futurs hits du salon l'E3...

100 % gagnant avec les fichiers sauvegardes et trainers de PC Soluces

17 patches et mises à jour : et les jeux fonctionnent enfin !

Les vidéos

- Star Wars La Menace Fantôme
- Star Wars Racer
- Discworld Noir
- Outcast
- Street Wars
- Mechwarrior 3
- Salon E3
- Homeworld
- F22 Lightning 3
- Need For Speed Conduite en état de liberté
- Dungeon Keeper 2

Démos jouables

- Links Extreme
- Peacemaker
- Re-Volt
- Slave Zero
- Tanaka
- Tomb Raider 2 Gold
- Thrust Twist'n Turn
- Virtual Sailor

Des niveaux supplémentaires pour...

- Half-Life (4 niveaux Solo)
- Midtown Madness (un nouveau circuit + éditeur de voitures)

Des sauvegardes et trainers pour...

- Starsiege (accès à tous les équipements)
- Sports Car GT (accès à tous les circuits)
- Resident Evil 2 (sauvegardes + trainer)
- Rebellion (éditeur de vaisseaux, de troupes et de chasseurs)
- Lands of Lore III (sauvegardes)
- King Quest VIII (sauvegardes)

e PC Soluces

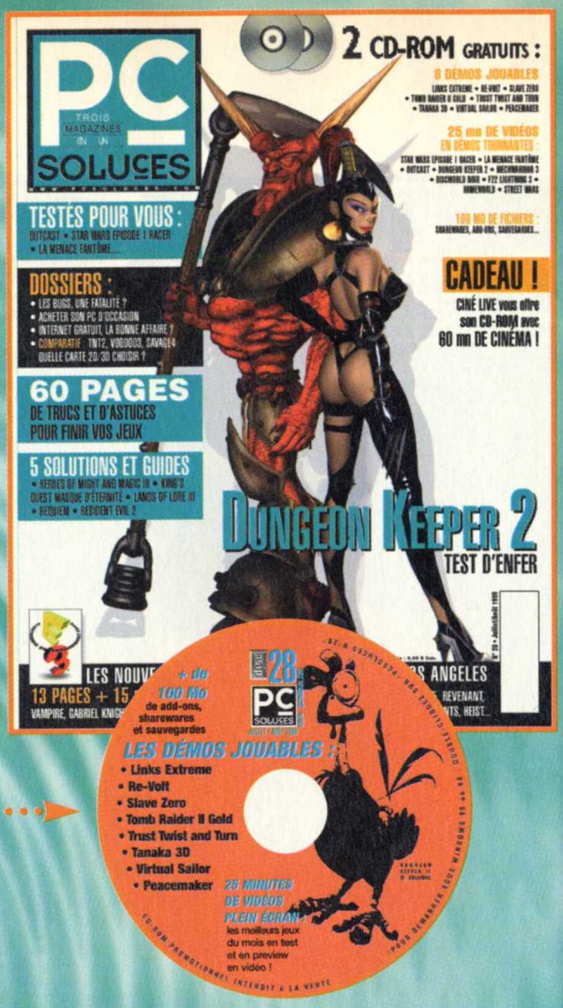
Des patches et mises à jour pour...

- Alpha Centauri
- Commandos le sens du devoir
- L'entraîneur 3
- Gangster
- Half-Life
- Imperialism II
- Lands of Lore III
- Midtown Madness
- NBA 99
- Need For Speed 3
- NHL 99
- Powerslide
- Rainbow six
- Requiem
- Sanitarium
- Stellers III
- Warzone 2100

Des sharewares

- 3D Control Center (utilitaire)
- Crazy Comet Glide Screen Saver (économiseur d'écran)
- Desktop Destroyer Screen Saver (économiseur d'écran)
- DX-Ball 2 (jeu)
- Image (graphisme)
- Index Solutions PC Soluces (utilitaire)
- Roger Wilco (utilitaire)
- Say it (son)
- OpenGL System (utilitaire)
  Tweak All (utilitaire)
  Trevarrow Voodoo 2
- Overclocking Panel (utilitaire)
- Intellivision Lives ! (jeux)
- VoodooMovie (utilitaire)
- Virtual Piano (son)

ABONNEZ-VOUS ET RECEVEZ DES JEUX EN CADEAU



3 MAGAZINES EN 1

+ L'ACTUALITÉ DES JEUX (TESTS, PREVIEWS, DOSSIERS...)
+ DES SOLUTIONS ET DES ATUCES
+ 1 MAGAZINE INTERACTIF EN VIDÉO SUR CD-ROM

INCROYABLE !

1 AN D'ABONNEMENT À PC SOLUCES (SOIT 11 NUMÉROS)

299F AU LIEU DE ~~429F~~ (130F D'ÉCONOMIE)

EN CADEAU, MYTH + UNDER A KILLING MOON
+ 1 TROISIÈME JEU À CHOISIR*

STRATÉGIE

+

AVENTURE

+ Au choix :
THUNDERHAWK 2
ou
MACHINE HUNTER
ou
CONQUEST EARTH

OFFRE DÉCOUVERTE

99F RECEVEZ LES 3 PROCHAINS NUMÉROS DE PC SOLUCES

EN CADEAU, 1 JEU*

CHOISISSEZ VOTRE CADEAU PARMI LES 5 JEUX*

ARCADE

ACTION)

STRATÉGIE

STRATÉGIE

AVENTURE

* Dans la limite des stocks disponibles

Nouveau : choisissez le prélèvement automatique (page 103)

IL N'EST PAS TROP TARD

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (N[OS] 4 À 24, LES NUMÉROS 1, 2, 3, 8, 9, 13 ÉTANT ÉPUISÉS). POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PCSOLUCES*, RUBRIQUE «MAGAZINE» OU SUR INTERNET : HTTP://WWW.PCSOLUCES.COM

THE LAST RESORT	10
AFTERLIFE	7
AGE OF EMPIRES	14, BO2
AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME	21
ALERTE ROUGE : MIS. TAIGA	12
ALPHA CENTAURI	26
ALONE IN THE DARK	BO1
ALONE IN THE DARK 2	BO1
ALONE IN THE DARK 3	BO1
ATLANTIS	11, BO2
BALDUR'S GATE (1ÈRE PARTIE)	23
BALDUR'S GATE (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
BAD MOJO	4
BATTLEZONE	17
BLACK DAHLIA	17
BLADE RUNNER (1ÈRE PARTIE)	14
BLADE RUNNER (2E PARTIE)	15
BLADE RUNNER (3E PARTIE)	16
BLADE RUNNER	BO3
BRAINDEAD 13	BO1
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	16
CAESAR II	21, BO1
CAESAR III	BO4
CARMAGEDDON	12, BO3
CARMAGEDDON 2 (1ÈRE PARTIE)	23
CARMAGEDDON 2 (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
CHINE	20, BO4
CIVILIZATION 2	5
COMANCHE 3	12
COMMANDOS (1ÈRE PARTIE)	17
COMMANDOS (2E PARTIE)	18
COMMANDOS	BO3
COMMANDOS - LE SENS DU DEVOIR	27
COMMAND & CONQ. : OPÉ. SURVIE	4
CONGO	4, BO1
CONSTRUCTOR	15
COUPE DU MONDE 98	18, BO3
CRÉATURES	BO1
CRÉATURES II	21, BO4
CROISADES	16
CRUSADER : NO REM. (1ÈRE PARTIE)	4
CRUSADER : NO REM. (2E PARTIE)	5
CURSE OF ENCHANTIA	5
CYBERIA 2	7
CYCLONE	12
D	4, BO1
DAGGERFALL	10
DAR EYE	BO2
DEUS	16
DIABLO	10
DISCWORLD	5
DRAGON LORE	BO1
DRAGON LORE 2	10, BO2
DUKE NUKEM 3D	7
DUKE NUKEM 3D (2E PARTIE)	7
DUNE 2	4
DUNE 2000	20, BO4
DUNGEON KEEPER	12, BO3
ÉGYPTE 1156 AV.	15, BO3
EVIDENCE	BO1
F1 GRAND PRIX 2	BO2
F1 RACING SIMULATION	15, BO3
FABLE	10
FADE TO BLACK	BO1
FALLOUT	16, BO3
FALLOUT 2	146
FEEBLES FIBLES	17
FIFA EN ROUTE POUR LA COUPE DU M. 98	15
FINAL FANTASY VII (1ÈRE PARTIE)	19
FINAL FANTASY VII (2E PARTIE)	20
FINAL FANTASY 7	BO3
FLIGHT UNLIMITED	16
FRANKENSTEIN	BO1
FULL THROTTLE	5, BO2
GABRIEL KNIGHT2	BO1
GOBLIINS 2	BO1
GOBLIINS 3	BO1
GOLDEN GATE KILLER	BO1
GRIM FANDANGO	21, BO4
HALF LIFE	22, BO4
HALF LIFE /WORLDCRAFT (1E PART.)	24
HALF LIFE /WORLDCRAFT (2E PART. / FIN)	25
HARVESTER	BO1
HEART OF DARKNESS	18, BO3
HERETIC II	24
HEROES OF MIGHT & M. 2	12, BO2
HEXEN 2	19
INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO1
INTERSTATE 76	12
ISHAR 3	BO1
JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	15, BO4
JOURNEYMAN PROJECT 3	16
KING'S QUEST	5
KING'S QUEST 7	BO1
LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	10
L'AMERZONE	26
LANDS OF LORE	BO4
LANDS OF LORE 2 (2E PARTIE)	14
LEGEND OF KYRANDIA 2	4
LEGEND OF KYRANDIA 3	4
LEISURE SUIT LARRY 1	5
LEISURE SUIT LARRY 5	7
LEISURE SUIT LARRY 7	BO2
L'ENIGME DE MAÎTRE LU	BO1
LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL	BO2
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	7, BO2
LES GUIGNOLS DE L'INFO	BO2
LES VISITEURS	16, BO3
LIGHT HOUSE	BO3
LITTLE BIG ADVENTURE	5
LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PARTIE1), (PARTIES 1 ET 2)	12, BO2
LOOM	BO1
LOST EDEN	BO1, BO2
LOST IN TIME 1	BO1
LOST IN TIME 2	BO1
MAGIC THE GATHERING	10
MDK	11
MIGHT AND MAGIC 6 (1ÈRE PARTIE)	18
MIGHT AND MAGIC 6 (2E PARTIE)	19
MIGHT & MAGIC 6	BO3
MONKEY ISLAND	BO3
MONKEY ISLAND 2	BO3
MOTO RACER	15
MYST	BO1
NEED FOR SPEED 3	20, BO4
NORMALITY	5
OUTLAWS	11
PHANTASMAGORIA	BO1
PHANTASMAGORIA 2	BO3
POD	10
POLICE QUEST SWAT	7
POPULOUS III (1ÈRE PARTIE)	21
POPULOUS III (2E PARTIE ET FIN)	22
QUAKE	7
QUAKE 2	15
RAINBOW 6	25
RAMA	BO4
RAYMAN (2E PARTIE)	4
RED BARON 2	16
REDLINE RACER	17
REDNECK RAMPAGE	11
RING : L'ANNEAU DES NIBELUNGEN	21, BO4
RIVAL REALMS	25
RIVEN	BO2
ROBINSON'S REQUIEM	16
SANITARIUM	23
SAM & MAX	BO1
SECRET MISSION	5
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	4
SHERLOCK HOLMES	10
SHIVERS	BO1
SILVER	26
SIM CITY 2000	BO4
SIM CITY 3000	25
SPACE QUEST	5
SPACE QUEST VI	BO1
SPEED BUSTER (GUIDE)	23
SPYCRAFT	BO1
STARCRAFT (GUIDE)	16
STARCRAFT (1ÈRE PARTIE)	17
STARCRAFT (2E PARTIE)	18
STAR CRAFT BROODWAR (1ÈRE PARTIE)	26
STAR CRAFT BROODWAR (2E PARTIE ET FIN)	27
TEX MURPHY OVERSEER	25
THE 11TH HOUR	BO1
THE 7TH GUEST	4
THE CURSE OF MONKEY ISLAND	14, BO2
THE CURSE OF THE MONKEY	BO3
THE DIG	BO1
THE LAST EXPRESS	11
THE NEED FOR SPEED 2	11
THE PANDORA DIRECTIVE	12,BO2
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	2,BO1
THE SETTLERS 2	7
THE SETTLERS III (GUIDE)	23
THEME HOSPITAL	11
TIME WARRIORS	11
TITANIC	12, BO4
TOMB RAIDER NIVEAUX VERS. LONGUE	16
TOMB RAIDER	BO2
TOMB RAIDER II	14, BO2
TOMB RAIDER III (1E PARTIE)	21
TOMB RAIDER III (2E PARTIE ET FIN)	22
TOMB RAIDER III (NIVEAU SECRET & ASTUCES)	23
TOMB RAIDER III	BO4
TOTAL ANNIHILATION (2E PARTIE)	14
UNDER A KILLING MOON	5, BO2
UNREAL (GUIDE)	17
UNREAL (1ÈRE PARTIE)	18
UNREAL (2E PARTIE ET FIN)	19
UNREAL	BO3
URBAN ASSAULT	19
VERSAILLES	BO2
VIRTUA FIGHTER	7
WARWIND	BO1
WING COMMANDER IV	BO2
WING COMMANDER PROPHECY	15, BO3
WORMS	4
X-COM APOCALYPSE	12
X-FILES THE GAME	20, BO3
X-WING ALLIANCE (1E PARTIE)	26
X-WING ALLIANCE (2E PARTIE ET FIN)	27
X-WING VS TIE FIGHTER	11
Z	7
ZORK GRAND INQUISITOR	15, BO3
ZORK NEMESIS	7, BO2
ZORK GRAND INQUISITOR	20

(*) BO = BEST OF PC SOLUCES

Nouveau ! Commandez directement vos magazines sur Internet, par téléphone ou minitel, et réglez par carte bancaire. Sur Internet : http://www.pcsoluces.com

Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PC SOLUCES* *3615 et 3668 : 2,23 F/min

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 6, bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 1 AN (11 NUMÉROS), **AU PRIX DE 299 F** (*), PORT INCLUS.
JE RECEVRAI EN CADEAU **MYTH, UNDER A KILLING MOON** ET JE CHOISIS :
❑THUNDERHAWK 2 ❑CONQUEST EARTH ❑MACHINE HUNTER
* Offre valable jusqu'au 31/08/99 dans la limite des stocks disponibles.

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 3 MOIS (3 NUMÉROS), **AU PRIX DE 99 F** (*), PORT INCLUS.
JE RECEVRAI EN CADEAU **UN JEU** :
❑THUNDERHAWK 2 ❑MACHINE UNTER ❑CONQUEST EARTH ❑MYTH ❑UNDER A KILLING MOON

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE N°❑4 ❑5 ❑7 ❑10 ❑11 ❑12 ❑14 ❑15 ❑16 ❑17 ❑18 ❑19 ❑20 ❑21 ❑22 ❑23 ❑24 ❑25 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 49 F**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE : ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 1**» - ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 3**» - ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 4**» **AU PRIX DE 49 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 2**» AVEC SON JEU COMPLET BUD TUCKER POUR PC CD-ROM **AU PRIX DE 59 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

NOM : PRÉNOM : ÂGE :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F) ; abonnement 3 mois, 30 F supplémentaires (129 F), abonnement 1 an, 100 F supplémentaires (399 F) par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 33 1 41 06 44 44.

CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs

add-ons

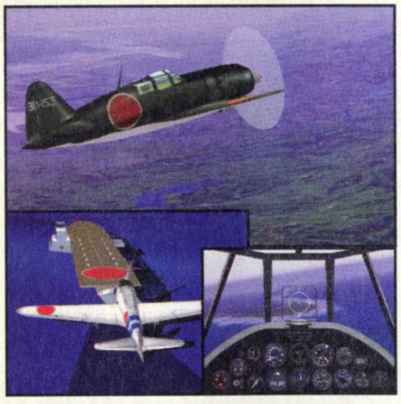
TIENS, EN ÉCRIVANT CETTE PAGE, JE ME SUIS DEMANDÉ POURQUOI ELLE S'APPELAIT COMME ÇA. C'EST VRAI, SI ON UTILISE CE MOT "ADD-ONS", C'EST QUE LES ÉQUIVALENTS FRANÇAIS NE SONT PAS CONVAINCANTS : "EXTENSION", ÇA FAIT UN PEU GREFFE DE CYBORG ET "SUPPLÉMENT" NOUS FAIT DÉJÀ PENSER À SORTIR LE PORTEFEUILLE. ALLEZ, JE VOUS LANCE UN DÉFI : TROUVEZ UN TERME SYMPA ET ON APPELLERA CETTE RUBRIQUE AINSI. ÉCRIVEZ MOI-OU UTILISEZ MON E-MAIL (MONKEY3 @ CLUB-INTERNET.FR). «Jeff

TEST

PACIFIC THEATER

ÉDITEUR : ALSYD
ADD-ON POUR COMBAT FLIGHT SIMULATOR
INTÉRÊT : ***

Voici le premier add-on pour Combat Flight Simulator et sans être devin, on peut imaginer qu'il y en aura de nombreux autres. J'espère alors que les défauts de Pacific Theater seront corrigés car ce n'est pas le plus beau add-on que j'ai vu, loin de là. Il propose seulement six missions autour de l'attaque de Pearl Harbor du 7 décembre 1941 : trois du côté des Japonais et trois du côté des Américains. Ces missions reprennent le contexte historique avec toutefois quelques changements : les Américains ont plus de chances de ne pas être surpris "le pantalon baissé" et d'avoir le temps de décoller pour répliquer. Mais ce sont surtout les nombreux bugs qui me gênent, car Combat Flight Simulator avait déjà son quota et ce n'était pas la peine d'en rajouter. Par exemple, si on décolle d'un porte-avion, on est sur le pont ou à vingt mètres au-dessus selon la caméra choisie, ou bien encore, la carte de la mission représente la France et l'Angleterre (Pearl Harbor est une ville anglaise ou française ?). De plus, les avions sont un peu moins beaux que dans CFS : on ne voit pas le pilote et le train d'atterrissage rentre sans animations.



Toujours est-il que si vous aimez CFS, Pacific est tout de même incontournable puisque c'est le seul add-on disponible et qu'il propose surtout de piloter douze nouveaux avions version marine : le P39N, le P40B, le P47D, le Hellcat, le Zéro.....

DERNIÈRE MINUTE

RAINBOW SIX : ROGUE SPEAR

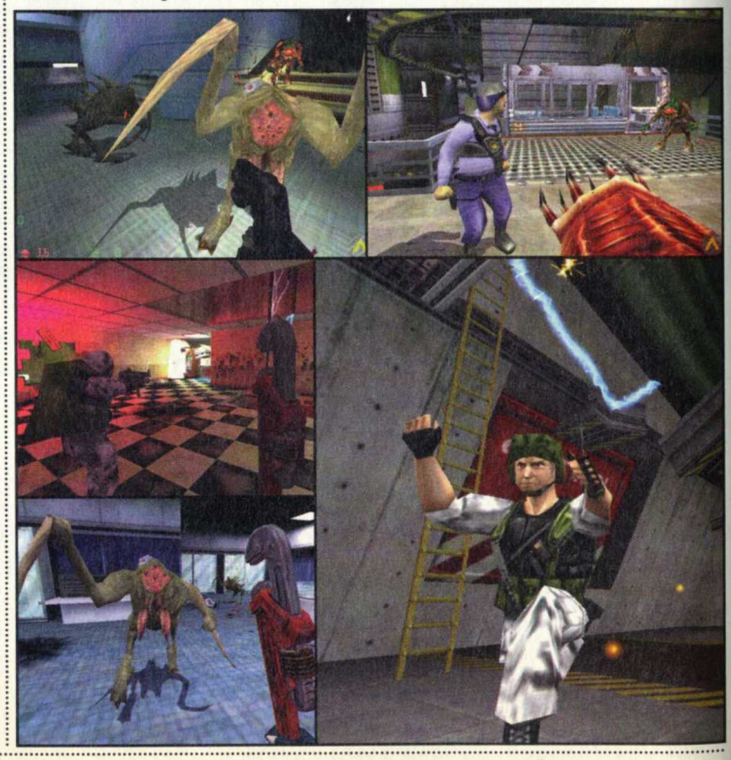
CECI EST UN ADD-ON À LA RUBRIQUE "ADD-ONS", MAIS ÇA N'EN EST PAS UN CAR FAUTE DE PLACE ET VU QU'ON L'A APPRIS EN DERNIÈRE MINUTE ET QU'IL FALLAIT QUAND MÊME QU'ON VOUS EN PARLE, ENFIN VOILÀ : ROGUE SPEAR EST LA SUITE DE RAINBOW SIX ET DONC PAS UN ADD-ON, (MÊME MOI JE N'ARRIVE PAS À LIRE LA PHRASE DU PREMIER COUP !). LES MOUVEMENTS DES PERSONNAGES ONT ÉTÉ ENRICHIS ("ONDULE TON CORPS"), LES IMPACTS DE PROJECTILES SUR LES CORPS ET LES OBJETS SONT ENCORE PLUS RÉALISTES ("DES PETITS TROUS, TOUJOURS DES PETITS TROUS"), VOUS DISPOSEZ D'ARMES SUPPLÉMENTAIRES ET VOUS POUVEZ SNIPPER (TIR À LONGUE DISTANCE AVEC UNE LUNETTE). IL Y AURA ÉGALEMENT UN ÉDITEUR DE MISSIONS ET ON POURRA VISUALISER ENTRE AMIS AUTOUR D'UNE BONNE BOUTEILLE LE REPLAY D'UNE MISSION ET MÊME LE SAUVEGARDER POUR L'ÉTERNITÉ. J'AIME QUAND UN PLAN SE DÉROULE SANS ACCROCS !

PREVIEW

HALF-LIFE : OPPPOSING FORCE

ÉDITEUR : SIERRA
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 1999

Half-Life est le meilleur jeu au monde et même si on vous en a déjà parlé le mois dernier, j'ai de nouvelles informations qui me brûlent les lèvres. Comme vous le savez, on jouera dans Opposing force le rôle d'un soldat, Adrian, qui doit faire sauter la base de Black Mesa au moment même où Gordon Freeman, le héros d'Half-Life, tente de s'en échapper (on verra d'ailleurs Gordon dans le jeu). Avant d'entrer dans la base, mieux vaudra effectuer le nouveau parcours du combattant version "difficult" pour apprendre les nouvelles options : utilisation de la radio pour demander du renfort ou possibilité de grimper à la corde. Le add-on permettra aussi de s'amuser avec sept nouvelles armes dont le pistolet 357 Desert Eagle qui peut tirer en automatique, ou plus lentement, mais avec une visée laser (comme le lance-missiles), avec une clé à molette (si vous êtes lassé du pied-de-biche dans les dents) et enfin avec le fameux Barnacle, vous savez ce monstre qui pend du plafond et qui vous attrape dans ses longs tentacules. Avec le Barnacle, on pourra attaquer les ennemis (on leur lâchera dans la figure) ou s'en servir de lance-grappins pour se suspendre aux murs. Il y aura dix nouveaux PNJ : Otis le garde bedonnant, un sergent et un scientifique, ainsi que de nouveaux monstres aliens (celui que vous voyez en photo lancera de petits dards qui sortent de sa tête). De plus, les aliens se comporteront maintenant comme des soldats, c'est-à-dire qu'ils agiront enfin en groupe avec même un monstre qui jouera le rôle du chef pour les obliger à attaquer.
Et pour les surfers, il y aura également de nouvelles cartes Multijoueur conçues par les meilleurs level-designers au monde.



ABONNEZ-VOUS

ET PAYEZ 26F PAR MOIS

AU LIEU DE 39F PAR NUMÉRO - SOIT 33 % D'ÉCONOMIE

BULLETIN DE COMMANDE

À REMPLIR OU À RECOPIER SUR PAPIER LIBRE ET À RETOURNER AVEC VOTRE RÈGLEMENT SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
92-98, BD VICTOR HUGO. 92115 CLICHY CEDEX.

☐ OUI, JE SOUHAITE RECEVOIR PC SOLUCES POUR 26 F PAR NUMÉRO ET SERAI PRÉLEVÉ AUTOMATIQUEMENT DE 78 F TOUS LES 3 NUMÉROS.

JE REMPLIS L'AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT CI-CONTRE AINSI QUE TOUTES LES INFORMATIONS QUI ME SONT DEMANDÉES ET **JE JOINS UN RELEVÉ D'IDENTITÉ BANCAIRE OU POSTAL.**

JE PEUX RÉSILIER CE SERVICE À TOUT MOMENT PAR SIMPLE LETTRE. LE PRÉLÈVEMENT SERA AUSSITÔT STOPPÉ.

(*) OFFRE VALABLE POUR LA FRANCE MÉTROPOLITAINE UNIQUEMENT.
POUR LA BELGIQUE, CONTACTEZ : TONDEUR S.A., 02 555 02 17.
POUR LA SUISSE : EDIGROUP S.A., 022/348 44 28.
POUR LES DOM-TOM, ET LE RESTE DU MONDE NOUS CONSULTER AU 00 33 41 06 44 44.

LES ABONNÉS EN COURS PEUVENT SE RÉABONNEER DÈS À PRÉSENT AVEC CETTE NOUVELLE OFFRE. LEUR ABONNEMENT FERA SUITE À L'ANCIEN. JOINDRE OBLIGATOIREMENT L'ÉTIQUETTE D'EXPÉDITION.

INFORMATIQUE ET LIBERTÉ : LE DROIT D'ACCÈS ET DE RECTIFICATION DES DONNÉES CONCERNANT LES ABONNÉS PEUT S'EXERCER AUPRÈS DU SERVICE DES ABONNEMENTS. SAUF OPPOSITION FORMULÉE PAR

JE SOUHAITE RECEVOIR MON MAGAZINE À L'ADRESSE SUIVANTE :

NOM : .....
PRÉNOM : ..... ÂGE : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : |_|_|_|_|_| VILLE : .....

ORGANISME CRÉANCIER/ CYBER PRESS PUBLISHING.
SERVICE ABONNEMENT, 92-98, BD VICTOR HUGO. 92115 CLICHY CEDEX
N° NATIONAL D'ÉMETTEUR : 440542

J'AUTORISE L'ÉTABLISSEMENT TENEUR DE MON COMPTE À PRÉLEVER SUR CE DERNIER LE MONTANT DU PRÉLÈVEMENT PRÉSENTÉ PAR CYBER PRESS PUBLISHING, SOIT 78 F PAR TRIMESTRE.
JE DÉSIRE VOIR APPARAÎTRE MES PRÉLÈVEMENTS SUR MES EXTRAITS DE COMPTE.
JE CONTACTERAI DIRECTEMENT CYBER PRESS PUBLISHING POUR TOUT CE QUI CONCERNE LE FONCTIONNEMENT DE MON ABONNEMENT.

TITULAIRE DU COMPTE :

NOM : .....
PRÉNOM : ..... ÂGE : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : |_|_|_|_|_| VILLE : .....
TÉLÉPHONE (OBLIGATOIRE) : .....

COMPTE À DÉBITER :

ÉTABLISSEMENT
CODE GUICHET N° DE COMPTE CLÉ RIB
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

ÉTABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE À DÉBITER

ÉTABLISSEMENT : .....
N° : RUE : .....
CODE POSTAL : |_|_|_|_|_| VILLE : .....

DATE : |_|_|_|_|_|_| SIGNATURE OBLIGATOIRE :

CS 28 PA

BON, VOILÀ CE QUE VOUS ALLEZ VOUS METTRE SOUS LA DENT PENDANT CES VACANCES. CES JEUX VONT PEUT-ÊTRE VOUS DURER TOUT L'ÉTÉ : FIFA 98 (POUR REVIVRE LES ÉMOTIONS DE L'ANNÉE PASSÉE ?), MOTO RACER (POUR IMITER JUJU QUAND IL NOUS JOUE LES SERPILLIÈRES DE PÉRIPH' ?). DE TOUTES FAÇONS, Y'EN A POUR TOUS LES GOÛTS. ALLEZ, BONNES VACANCES !

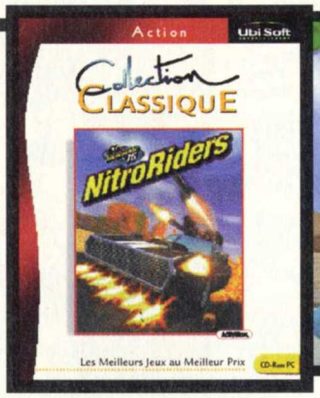
Léo de Urlevan

PETITES BOURSES

INTERSTATE NITRO RIDERS

- Alors Yann ? C'est quoi Nitro Riders par rapport à Interstate 76 ? Je te laisse une minute pour t'exprimer dans ma rubrique.
- Tout d'abord, il faut savoir que c'est un stand-alone et non pas un add-on, un peu comme Commandos et Le sens du devoir. Chronologiquement, ça se passe un peu après Interstate 76. L'ennui, c'est que ce sont des missions sans scénario, indépendantes les unes des autres. Du coup, on accroche moins que dans la version originale.
- Bon, vous avez compris les autres rédacteurs ? Si vous n'avez pas trop envie de vous mouiller sur un jeu et que vous voulez tout de même en dire du mal, vous faites une fausse interview de Yann. C'est lui qui trinquera, comme d'hab !

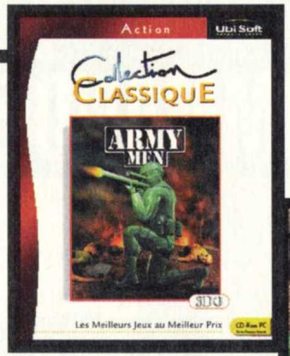
Configuration requise : Pentium 2 233, 64 Mo de ram
Prix : 100 francs environ (15 euros environ)



ARMY MEN

Je m'en souviens à peine de celui-là et pourtant, c'est moi qui l'ai testé à l'époque. Mais bon, les souvenirs ressurgissent petit à petit comme la madeleine de Proust. C'est un jeu où l'on déplace des petits soldats à leur véritable échelle dans un champ de bataille à grandeur réelle. Du coup, un champ de bataille devient un désert aride. En général, les verts affrontent les marrons grâce à des grenades, des PM ou des soutiens aériens. Et je me souviens du problème principal : c'était dur ! Vraiment, j'ai souffert. Ce n'était pas terriblement beau mais au moins c'était original. Disons qu'à ce prix-là, ce ne sera pas une déception.

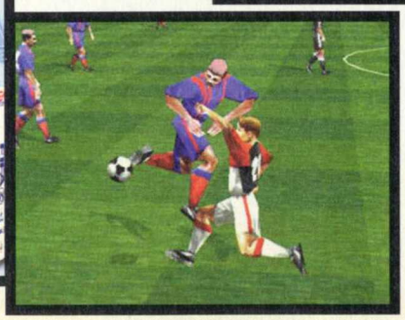
Configuration requise : Pentium 2 233, 64 Mo de ram
Prix : 100 francs environ (15 euros environ)



FIFA 98

Fifa 99, on connaît. L'an dernier, il y a eu deux Fifa - Coupe du monde oblige - celui d'avant et celui d'après. Techniquement, ils se valaient tous les deux. Avec celui d'avant, on était loin de pouvoir faire une Coupe du monde telle qu'elle s'était déroulée, de la qualification, jusqu'au but de Petit. Mais le jeu est tout de même excellent. On aurait tout de même apprécié l'ajout d'un petit patch permettant, selon le pays, de revivre le parcours de l'équipe choisie. C'était pas grand-chose à faire et ça aurait peut-être même justifié l'achat de cette nouvelle version. Enfin, si vous hésitez entre ce jeu, à ce prix, et Fifa 99, je ne peux que vous conseiller Fifa 99 pour sa maniabilité. Les touches réagissent beaucoup mieux.

Configuration requise : Pentium 200, 32 Mo de ram
Prix : 100 francs environ (15 euros environ)



Dark Omen

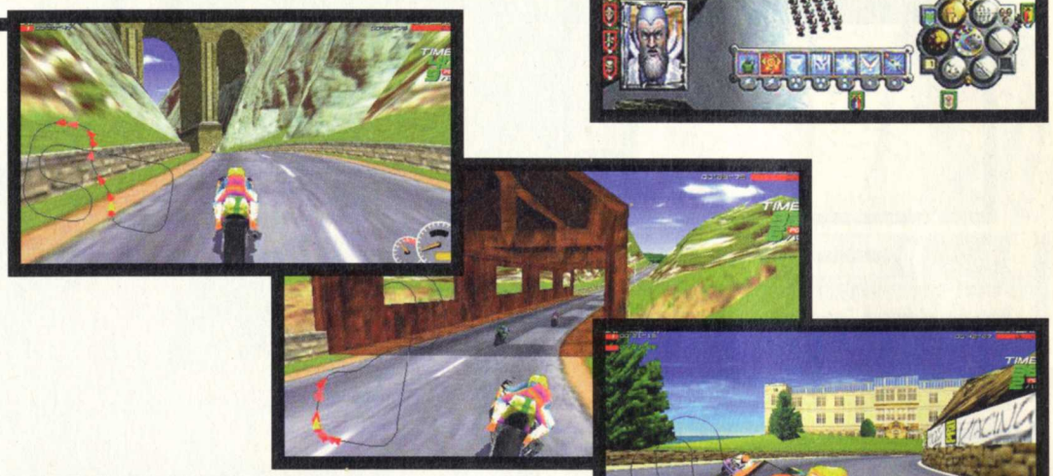
Ce jeu est basé sur la série des jeux de plateau Warhammer mais il ne le respecte pas trop puisqu'il est en temps réél (je rappelle que Warhammer est un jeu de plateau à figurines se déroulant par tour de jeu). Ça reste un jeu de stratégie correct, notamment grâce au réalisme des batailles par rapport au terrain en 3D. Enfin, les campagnes sont dynamiques.

Configuration requise : Pentium 200, 32 Mo de ram
Prix : 100 francs environ (15 euros environ)

Moto Racer

Voilà sans doute le jeu de moto le plus fun. Il est très orienté Arcade. Son grand avantage, c'est que l'on peut aussi bien rouler sur des motos de cross que sur des routières. Les circuits sont magnifiques et tout va extrêmement vite. Ça se joue très simplement : gauche, droite, accélération, frein et turbo. Ah oui, le turbo qui a rendu ce jeu célèbre ! En fait, vous faites une roue arrière et cela vous donne beaucoup plus de vitesse. Mais là, ça ne se pilote plus de la même façon ! Et si vous passez en vue interne, ça devient très très chaud.

Configuration requise : Pentium 166, 32 Mo de ram
Prix : 100 francs environ (15 euros environ)



Conflict Freespace

Au départ, ça devait s'appeler Descent Freespace, mais vu que ça n'avait rien à voir avec Descent, ils l'ont appelé comme ça. Ça parle toujours de confrontation entre des vaisseaux spatiaux et d'autres vaisseaux spatiaux (mais d'une autre couleur en général) et c'est méchamment beau. Ah oui, à propos de trucs méchamment beaux dans ce jeu : les cinématiques. Ne les manquez sous aucun prétexte ! On en voit rarement d'aussi belles. C'est de la trempe de Blade Runner et de L'amerzone. Le jeu, c'est entre le shoot et la simulation, et un joystick s'impose.

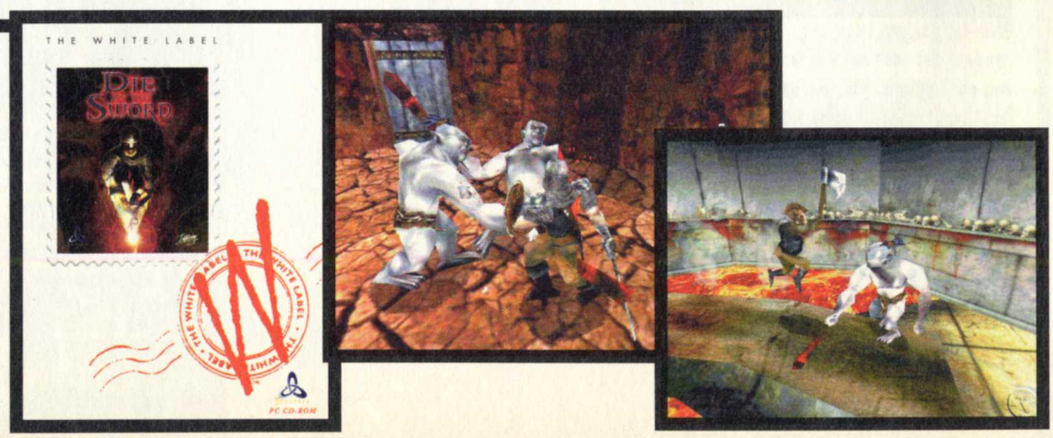
Configuration requise : Pentium 2 300, 64 Mo de ram
Prix : 100 francs environ (15 euros environ)

Die by the Sword

Tiens, un scénario orginal ! Jugez plutôt : la femme d'un chevalier se fait enlever par des Kobolts et il décide de la retrouver. Il traversera des grottes, il franchira des donjons et il croisera le fer avec plein de saloperies en tout genre. C'est bien pensé, hein !

La maniabilité est assez originale puisqu'on dirige le héros à partir du clavier et l'épée, avec la souris. Mais à l'arrivée, le produit n'est tout de même pas exceptionnel : maniabilité moyenne, absence de convivialité et il est assez laid dans l'ensemble.

Configuration requise : Pentium 2 233, 64 Mo de ram
Prix : 100 francs environ (15 euros environ)



PETITES BOURSES

FALLOUT

Comme bien souvent, ça se passe dans un futur apocalyptique. Comme toujours dans ce genre de futur, les bombes nucléaires ont à peu près tout fait péter et les scorpions sont devenus géants. Notre héros vit depuis son enfance sous terre. Mais là, il doit sortir ou son clan sera privé d'eau. Il a soixante jours pour faire le plein, si j'ose dire. Au cours de cette aventure, il va s'apercevoir qu'une secte envahit le monde. Il devra renverser la vapeur et mettre ces gens hors d'état de nuire.

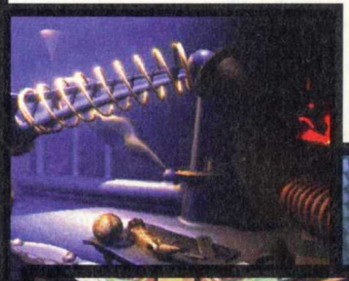
D'une part, c'est très beau et d'autre part, c'est un jeu de rôles véritable et passionnant. Les aptitudes du personnage sont nombreuses et augmentent avec la résolution des énigmes et la réussite des combats. À découvrir si vous ne connaissez pas encore. Ah, dernier détail : prévoyez une place importante sur votre disque dur. Si vous ne faites pas l'installation maximale, les temps de chargement seront insupportables.

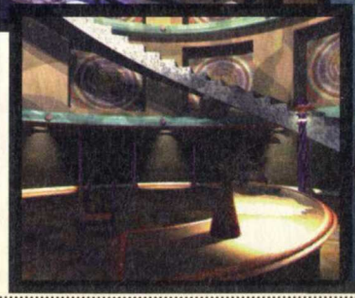
Configuration requise : Pentium 166, 64 Mo de ram
Prix : 100 francs environ (15 euros environ)

OF LIGHT AND DARKNESS

Celui-là, j'ai eu beau me pencher dessus pendant des plombes, j'ai pas compris. Ben oui, pas compris, j'ai fait des centaines de jeux avant celui-là et je les ai tous compris. Quant à ceux que je ferai dans l'avenir, j'en comprendrai une grande partie. Mais alors, celui-là, rien. Je ne veux pas mettre en valeur ma crétinerie mais je me dis que peut-être, certains d'entre vous ne le comprendront pas. Le pire, c'est que l'on n'a pas vraiment envie de chercher à comprendre parce que c'est vraiment pas beau : c'est tout pixellisé.

Configuration requise : Pentium 166, 32 Mo de ram
Prix : 100 francs environ (15 euros environ)





NEWS :

Allez, une petite compil pour la route. C'est sorti le mois dernier. Ça s'appelle Adventure Hall of Fame. C'est la première compilation commune Interplay/Virgin. Si je la mets ce mois-ci, c'est parce qu'on y retrouve pas mal de titres dont je vous ai parlé dans ces pages. On trouve Fallout, Die by the Sword et son add-on (Limb from limb), Stonekeep et Les Chevaliers de Baphomet. Le tout est à 299 francs. Fallout est excellent, Les Chevaliers de Baphomet aussi. Stonekeep doit, à l'heure qu'il est, accuser gravement le coup vu son âge et Die by the Sword est moyen. Comme on trouve ou que l'on trouvera Fallout et Les chevaliers séparément...

DUNGEON KEEPER 2

HORNY EST DE RETOUR DANS DE NOUVELLES AVENTURES !

Retrouvez-le sur le

3615 PCSOLUCES ou le 08 36 68 14 16*

À GAGNER :

- des jeux Dungeon Keeper 2,
- des enceintes Microsoft® Digital Sound System 80**,
- des claviers Natural Keyboard Elite,
- des souris Intellimouse
- des porte-CD Dungeon Keeper 2 zippés
- des tapis de souris Dungeon Keeper 2,
- 1 PLV géante Dungeon Keeper 2

Microsoft

ELECTRONIC ARTS

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

© 1999 Electronic Arts. Electronic Arts, Bullfrog, le logo Bullfrog, The Hand of Evil (la main du diable) et Dungeon Keeper sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Bullfrog Productions Ltd est une société d'Electronic Arts.
© Microsoft. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. Microsoft et Intellimouse sont des marques déposées de Microsoft aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.
QSound et le logo Q sont des marques déposées de QSound Labs, Inc. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. Tous droits réservés.

3615-3668 : 2,23 F/mn
Concours organisé du 01/07 au 31/07/99
Photos non contractuelles
* Ce numéro n'est pas celui de la Hotline Electronic Arts
** valeur 1290 F.

L'informatique d'occasion

Le marché parallèle

Si certains ne supportent pas l'idée de posséder un PC qui n'est pas à la pointe de la technologie, d'autres préfèrent ne pas investir tous leurs (maigres ?) revenus dans le gouffre informatique. Ces deux mondes se rencontrent de temps en temps, lorsque les premiers vendent et que les seconds achètent, on appelle ça : le marché de l'occasion.

Si les plus grosses ventes de matériel informatique sont constituées de matériel neuf, il ne faut pas oublier pour autant l'occasion.

La durée de vie de nos chers PC (dans tous les sens du terme) étant de plus en plus courte, il est normal que le marché de l'occasion grandisse proportionnellement. Nos habitations n'étant pas extensibles à l'infini, tout comme notre budget, ce marché parallèle fait office de "vase communicant" qui permet d'éponger une certaine quantité de matériel qui ne sert plus, mais qui resservira sûrement. Vendre ou acheter d'occasion devient donc de plus en plus courant, car indispensable.

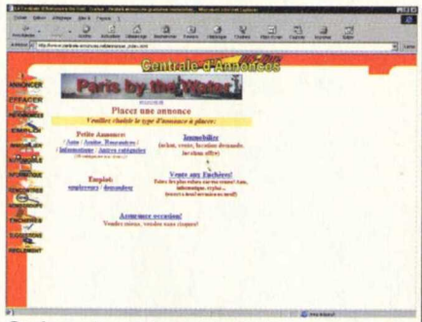
Où trouver du matos d'occaz' ?

Le moyen le plus répandu jusqu'à présent était les magazines spécialisés, soit dans l'informatique soit dans les petites annonces diverses, mais avec la montée du Net, les sites proposant des petites annonces informatiques se développent et s'étoffent de jour en jour. En ce qui concerne la presse, accessible à tous, les magazines les plus fournis en matière de PA informatiques sont "Les puces informatiques" et "Okaz".

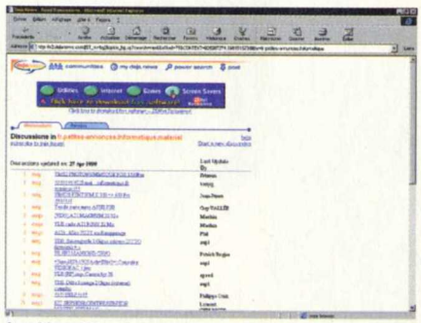
D'une distribution, hélas, assez discrète, mais disposant d'une cote de l'occasion, ils permettent de toute manière de se faire une idée sur le matériel disponible du moment et surtout sur son prix. D'autres revues informatiques disposent également de rubriques "PA", souvent assez "légères" ; reste ensuite les journaux de petites annonces généralistes disposant d'une rubrique informatique. La presse s'avère donc un bon moyen de trouver du matos d'occaz, mais demeure un média restreint quant au choix et à la quantité d'information.

Le meilleur média, toutes catégories confondues, est donc Internet. Avec une flexibilité totale, le Net dispose de très nombreux sites de PA, mis à jour quotidiennement et dont la fréquentation ne cesse d'augmenter, offrant ainsi de plus en plus de choix. On trouve différents types de sites : les sites spécialisés en petites annonces, d'autres en ventes aux enchères, ou encore des sites de destockage et de brocantes, sans oublier les newsgroups.

Restent enfin les magasins spécialisés dans la vente de matériel d'occasion. Ces magasins sont assez rares, les particuliers arrivant à se débrouiller seuls la plupart du temps. Le gros avantage reste tout de même le S.A.V. et un minimum de garantie que le matériel acheté fonctionne parfaitement.



Quelques sites proposant des petites annonces, notamment informatiques : "Centrale-annonces.net", "Toutela.com", "Annonces-fr.com", "annoncenet.com".



Les NewsGroups constituent une source intarissable de petites annonces. Par le site "Dejanews.com", ou en passant par les groupes de news "Fr.petites-annonces.informatiques".

Bonweb.com : des liens vers des sites d'occasion d'informatique.

Enchères et en os

Le principe des enchères sur le Net est un peu différent de celui de véritables enchères pour un Van Gogh à 30 millions de francs. Pas de bougie, pas de marteau, pas de numéro de CB, juste une enchère virtuelle. Le produit est mis en vente, avec une mise à prix, et les enchères sont ouvertes pour plus ou moins deux semaines. Les enchérissements se font par incrémentations régulières proportionnelles à la mise à prix. La valeur du produit augmente donc régulièrement de x francs par enchère.

À la fin de la période d'enchères, le site met en relation le vendeur et l'acheteur afin que ceux-ci concluent la vente. Si le vendeur estime que le prix de vente n'a pas atteint ses espérances, il peut toujours refuser la vente… Dans le cas contraire, c'est aux deux personnes de conclure l'affaire.

Ce type de site est très prisé du public car il permet de définir soi-même le tarif auquel on estime un produit, ce qui permet de ne pas se sentir pris en otage par un vendeur avare.

Les magasins

Le matériel d'occasion se trouve également dans les magasins, où différents types de matériel sont proposés. Les Cash Converters et équivalents, où l'on trouve du matériel vendu par des particuliers, mais au milieu de paires de ski et de camescopes. D'autres magasins fonctionnent sur le même principe, mais sont nettement plus spécialisés et proposent un service après-vente. On trouve du matériel acheté à des particuliers ou des fins de stocks. On dégote souvent bon nombre d'écrans allant du 14" VGA au 21" quasi neuf. Le matériel est souvent récent et peut servir de base à un PC de jeu. D'autres boutiques s'approvisionnent en gros, en rachetant le parc informatique d'une entreprise désireuse de le renouveler. Les machines sont donc assez anciennes (un ou deux ans) et devront se limiter à un usage bureautique "multimédia" (j'aime pas le mot "multimédia"). Des portables sont souvent présents et intéressent manifestement beaucoup de monde. Les boutiques offrent un service supplémentaire qui se trouve inclus dans le surcoût.

Génération Micro :

Les machines en expo tournante pour tester "de visu".

Des écrans et des jeux, pour tous les goûts.

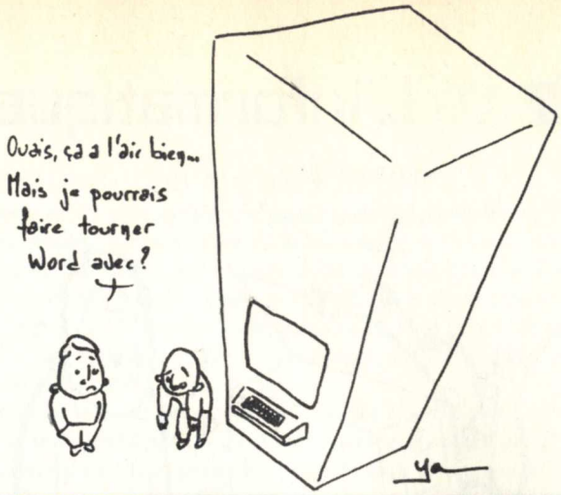
Les portables connaissent un franc succès. Une petite machine d'appoint à pas cher... tentant !

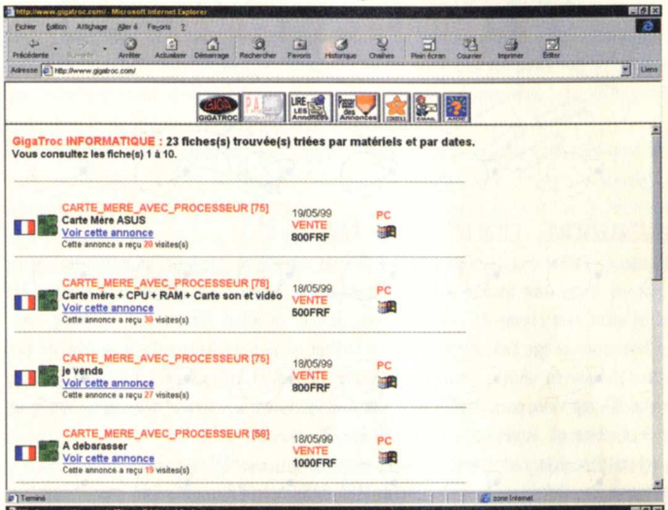
OH System

Une config qui servira uniquement à de la bureautique.

De nombreuses machines d'un parc d'entreprise, remises à neuf.

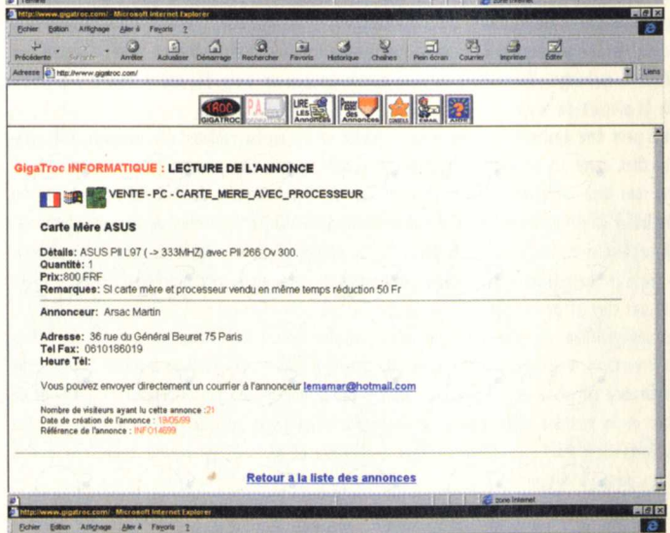
Ici aussi, de nombreux portables.





GigaTroc INFORMATIQUE : **23 fiches(s) trouvée(s) triées par matériels et par dates.**
Vous consultez les fiche(s) 1 à 10.

CARTE_MERE_AVEC_PROCESSEUR [75]	19/05/99	PC	
Carte Mère ASUS	VENTE		
Voir cette annonce	800FRF		
Cette annonce a reçu 20 visites(s)			
CARTE_MERE_AVEC_PROCESSEUR [78]	18/05/99	PC	
Carte mère + CPU + RAM + Carte son et vidéo	VENTE		
Voir cette annonce	500FRF		
Cette annonce a reçu 38 visites(s)			
CARTE_MERE_AVEC_PROCESSEUR [75]	18/05/99	PC	
je vends	VENTE		
Voir cette annonce	800FRF		
Cette annonce a reçu 27 visites(s)			
CARTE_MERE_AVEC_PROCESSEUR [58]	18/05/99	PC	
A debarasser	VENTE		
Voir cette annonce	1000FRF		
Cette annonce a reçu 19 visites(s)			



GigaTroc INFORMATIQUE : **LECTURE DE L'ANNONCE**

VENTE - PC - CARTE_MERE_AVEC_PROCESSEUR

Carte Mère ASUS

Détails: ASUS P/I L97 (-> 333MHZ) avec P/I 266 Ov 300.
Quantité: 1
Prix:800 FRF
Remarques: SI carte mère et processeur vendu en même temps réduction 50 Fr

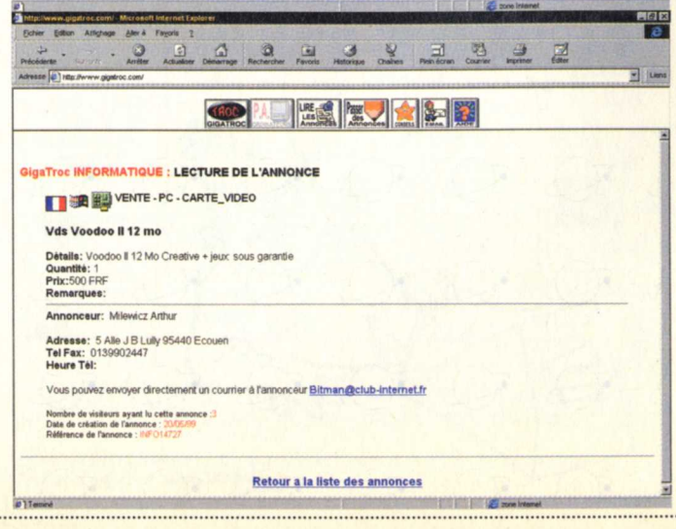
Annonceur: Arsac Martin

Adresse: 36 rue du Général Beuret 75 Paris
Tel Fax: 0610186019
Heure Tél:

Vous pouvez envoyer directement un courrier à l'annonceur lemamar@hotmail.com

Nombre de visiteurs ayant lu cette annonce :21
Date de création de l'annonce : 19/05/99
Référence de l'annonce : INFO14699

Retour a la liste des annonces



GigaTroc INFORMATIQUE : **LECTURE DE L'ANNONCE**

VENTE - PC - CARTE_VIDEO

Vds Voodoo II 12 mo

Détails: Voodoo II 12 Mo Creative + jeux sous garantie
Quantité: 1
Prix:500 FRF
Remarques:

Annonceur: Milewicz Arthur

Adresse: 5 Alle J B Lully 95440 Ecouen
Tel Fax: 0139902447
Heure Tél:

Vous pouvez envoyer directement un courrier à l'annonceur Bitman@club-internet.fr

Nombre de visiteurs ayant lu cette annonce :3
Date de création de l'annonce : 20/05/99
Référence de l'annonce : INFO14727

Retour a la liste des annonces

Un site très fourni en annonces : Gigatroc.com, avec toutes les catégories de périphériques et ordinateurs complets.

L'informatique d'occasion

L'occasion, pour quoi faire ?

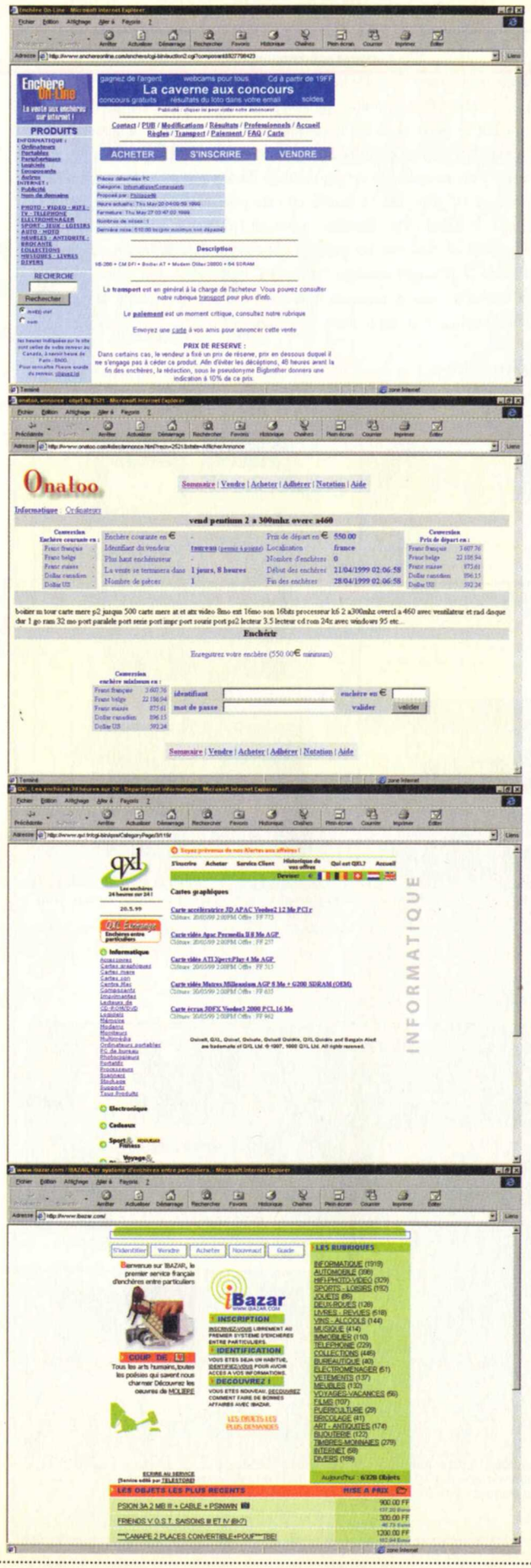
La motivation de l'achat d'occasion peut trouver diverses origines, avec toujours un même point commun : dépenser moins (voir encadré prix) ! Sachant que l'on trouve à peu près de tout dans les PA, du matériel quasi neuf comme de vieilles machines, le tout en pièces détachées ou en config' complètes, il faut savoir ce que l'on cherche ; tout en sachant qu'on peut changer d'avis en tombant par hasard sur l'annonce du siècle… Pas toujours facile ! Le recours à l'occasion a différentes causes : upgrader un PC trop vieux pour trouver des pièces dans le commerce, upgrader à moindres frais, pour changer de machine, ou encore acquérir un deuxième PC, et enfin, vendre !

On distinguera donc deux catégories : les pièces détachées et les config' complètes.

Pour tous ceux qui cherchent de vieilles pièces (486, RAM, carte VLB… et même pour Pentium et MMX, qui commence à vieillir, EDO), l'occasion semble être la seule issue. La fabrication de ces pièces ayant cessé, on ne peut espérer en trouver que par ce biais. Ici, la recherche est plutôt orientée vers des pièces de rechange afin de faire survivre encore un peu un vieux PC, utilisé comme traitement de texte la plupart du temps.

L'occasion peut être également utilisée pour upgrader un PC ou lui rajouter des éléments (RAM, graveur pas cher, carte 3D, ou autre). L'upgrade est valable, que ce soit pour un PC ancien ou non, les éléments sont bien évidemment moins chers et avec le renouvellement du parc informatique et des technologies, il faut s'attendre à faire de bonnes affaires à chaque apparition de nouvelles technologies. On peut ainsi espérer trouver des petits PII, ou encore une foultitude de cartes 3D. Pour redonner un coup de jeune à votre PC, un bon changement de carte-mère, avec processeur et carte 3D, ça ne coûte pas cher et ça fait plaisir !

Pour les configurations complètes, le changement est plus radical. Soit l'achat est pour un PC principal, soit il vient en remplacement d'un autre plus ancien, ou pour une deuxième machine. La recherche de configuration complète est un peu plus délicate car la plupart des possesseurs de PC profitent de l'avantage de la machine : l'évolutivité, en changeant uniquement quelques pièces. Si vous possédez déjà quelques éléments, l'éventualité n'est pas négligeable et, parfois, peut revenir moins cher si l'on dégote des pièces à bon prix.

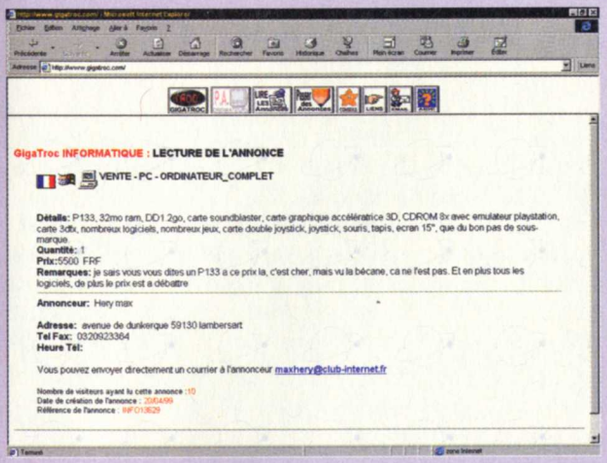


Certains sites sont spécialisés dans la vente aux enchères : "ibazar.com", "onatoo.com", "qxl.fr", "enchereonline.com", ou encore "Ebay.com" (aux USA). Tous ces sites fonctionnent suivant le même principe. Ibazar est vraiment très complet.

Lire entre les lignes

De la même manière qu'il faut savoir lire les annonces des magasins, il faut également être sûr de ce qu'on achète en occasion. La marque des composants est ici encore plus importante, car d'occasion. Ainsi, la qualité prime. Pour ce qui est des détails techniques, il faut aussi faire attention aux éventuelles incompatibilités et aux références de chaque pièce. Les cartes-mères doivent être notamment surveillées de près, avec une quantité de chipsets qui s'accordent plus ou moins avec tel ou tel autre processeur. Tous ces détails ne sont pas à négliger et même si les propos du vendeur vous semblent cohérents, soyez sûr de vous et de votre connaissance du matériel vendu.

Prix d'amis



Un sujet souvent abordé dans les Newsgroups (NG), provoquant un désaccord que l'on peut résumer ainsi : "je trouve que vous vendez trop cher par rapport au prix du neuf", "si t'es pas intéressé, achète pas et fais pas chier !"... Voilà, vous savez à quoi vous en tenir.

Les prix du matériel d'occasion devraient être proportionnels à la baisse des prix du matériel neuf, mais ce n'est pas toujours le cas. On trouve ainsi quelques vendeurs optimistes, qui pensent revendre leur matériel à un prix d'occasion correspondant à celui en vigueur au moment où ils ont acheté le matériel neuf. Hélas pour eux, depuis, le prix de leur configuration a cruellement baissé et le prix proposé devrait donc s'aligner sur ce nouveau tarif. Ce n'est pas toujours le cas. On trouve ainsi des config' du type "multimédia" (voir photo XXX), équipées dans la norme du moment, et dont les vendeurs demandent un prix très proche de celui du neuf ! Dans le même esprit, on trouve parfois un processeur type Pentium MMX d'occasion a un prix très proche d'un K6 2 neuf... Il faut donc surveiller tous les prix (neuf et occasion) afin de pouvoir juger de la crédibilité d'une annonce. Ne négligez pas la possibilité de marchander, on ne sait jamais...

Y' a pas de miracle

Quand on achète d'occasion pour quelque raison que ce soit, il faut savoir à quoi s'attendre en matière de fiabilité. Tous les éléments d'un PC ont une durée de vie différente et vieillissent plus ou moins selon l'utilisation... Il faut savoir à quoi s'attendre en termes de performances et de durée de vie "restante" en fonction de l'élément acheté et de son âge. S'assurer du bon état d'un périphérique n'est pas aisé, et tant qu'on ne l'a pas vu tourner sur sa machine, rien n'est sûr. Il ne faut pas non plus être parano et penser que tout le monde vend du matos pourri, mais mieux vaut être méfiant. On peut ainsi dire qu'il est important de bien connaître l'âge du matériel, ses conditions d'utilisation (quotidienne, occasionnelle, dans une pièce poussiéreuse, fumée de cigarette, etc.). Toutes ces conditions influent énormément sur le bon vieillissement du matériel informatique et surtout des pièces mécaniques.

Il font donc, dans la mesure du possible, demander à essayer les éléments achetés, avant de conclure l'affaire. Une fois le chèque encaissé, la bonne foi aurait semble-t-il tendance à disparaître... Bizarre. Il faut donc être sûr que le jeu en vaut la chandelle et que les 200 F gagnés seront bien gagnés, et pas réinvestis dans deux mois, quand l'occaz aura rendu l'âme...

"Ne s'use, que si l'on s'en sert"

Les éléments les plus fragiles sont bien évidemment ceux disposant d'une mécanique, d'un moteur, de pièces en mouvement. On retrouve ainsi en tête de liste les lecteurs de CD-Rom, qui sont les plus exposés aux pannes. Avec l'introduction de corps extérieurs (les CD) de façon répétée, les mécanismes s'usent, la poussière en profite pour venir s'installer sur la lentille, dans les pignons, partout. Bref, un lecteur de CD d'occasion n'est pas vraiment conseillé, sauf s'il est très récent, moins de six mois. Plus vieux, le lecteur a plus de chances de tomber en panne (étonnant, non ?). Les modèles proposés sont très souvent en dessous des 24 X et datent un peu trop.

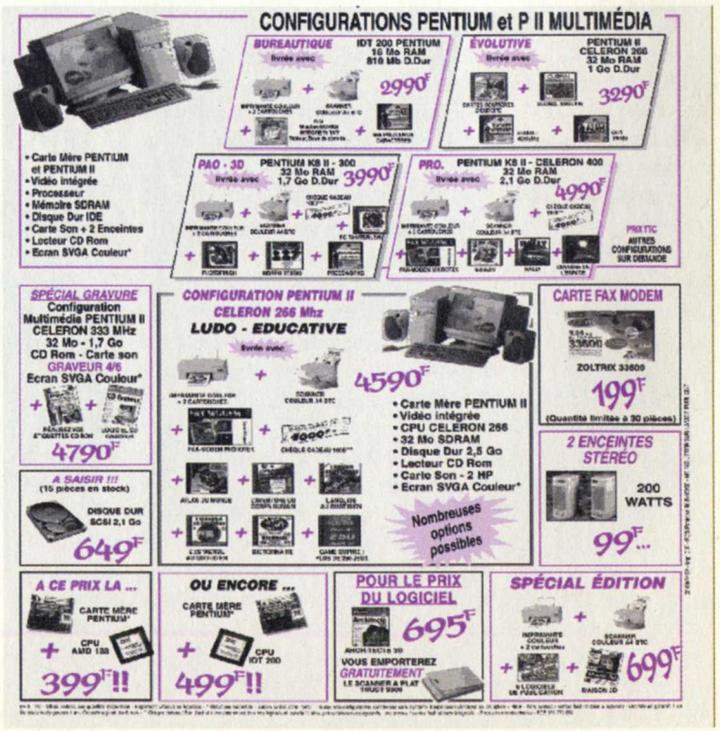
Viennent ensuite les disques durs, dont les pannes sont plus rares mais souvent plus radicales ! Un disque dur est un périphérique fragile : sensible aux mouvements et chocs lors de l'utilisation, sensible à l'électricité statique, à la température, bref sensible. Un disque dur d'occasion ne représente donc pas la meilleure solution. Même s'il fonctionne parfaitement le jour de l'achat, rien n'indique qu'il continuera à fonctionner de la sorte pendant longtemps. Si par hasard quelques clusters s'avéraient défectueux mais que le disque continue de fonctionner, ne lui faites pas confiance ! La gangrène peut à tout moment atteindre le reste du disque, et là, c'est mort. Les disques durs sont donc également à éviter, dans la mesure du possible...

Les éléments les moins touchés par l'âge sont donc tous les autres, composés essentiellement de silice, assez peu mobile... L'usure existe néanmoins mais est beaucoup plus sûrement estimable. S'il y a énormément de poussière sur les composants, c'est que le matériel a servi et que le propriétaire est un peu "neuneu", mais du coup, vous y gagnez une information. On peut toujours jeter un coup d'œil rapide sur les circuits imprimés, les connecteurs et divers composants qui, on ne sait jamais, peuvent être endommagés si le "neuneu" cumule un côté "bovin".

L'occasion fait le larron

L'occasion est donc un bon moyen de se procurer des pièces anciennes et/ou à moindre coût. Il faut cependant bien cibler ce dont on a besoin avant de se lancer. Le marché de l'occasion est très vaste et il ne faut pas s'y perdre. Quel que soit l'élément recherché, il y a de grandes chances pour qu'il soit dans un des sites présentés. Il ne faut pas hésiter à aller faire un tour souvent, la mise à jour étant quotidienne. Pour ceux qui ne disposeraient pas d'un accès Internet, il est certain que la tâche sera plus délicate, mais les annonces "papier" restent encore assez efficaces.

Les affaires les plus intéressantes se trouvent généralement lors de l'apparition de nouvelles gammes, c'est-à-dire en ce moment, ou très bientôt, pour bon nombre d'éléments. Soyez vigilant, il n'y en aura pas pour tout le monde ! ***«François***



D'autres sites proposent des brocantes : "brok-in.com", ou du destockage : "reducmicro.com" ou "destockage.com".

CRASH TEST

TNT2, Voodoo3, Savage 4

LE MEILLEUR DE LA 3D !

MAIS JUSQU'OÙ IRONT-ILS ? À PEINE A-T-ON LE TEMPS DE SACRER UNE CARTE 3D "MEILLEURE DU MONDE", QU'UN AUTRE CHIPSET RÉVOLUTIONNAIRE VOIT LE JOUR. LA QUESTION QUI VIENT À L'ESPRIT EST DONC "MAIS QUELLE CARTE DOIS-JE ACHETER ?" C'EST POUR RÉPONDRE À CETTE ANGOISSE QUE PC SOLUCES VOUS OFFRE CE CRASH TEST ULTIME !

Jusqu'à présent, le haut de gamme de la 3D était représenté par 3Dfx et ses chipsets Voodoo, dont la version 2 a longtemps tenu le haut du pavé. Mais si la bibliothèque Glide développée par 3Dfx a su séduire un grand nombre de développeurs, l'arrivée à maturité de Direct3D a changé la donne. Aujourd'hui, qu'un jeu soit compatible Glide ou OpenGL, il n'est plus nécessaire de posséder une carte à base de puce 3Dfx pour en tirer le maximum. Tous les constructeurs sont sur un pied d'égalité, le prix ou les performances les départageront. Il faut bien le dire, tout le monde ne joue pas avec les mêmes capacités, et la carte 3D ne peut pas faire de miracles isolée dans un PC d'avant-guerre : puissance du processeur et quantité de mémoire vive sont au moins aussi importantes, et le moniteur n'est pas en reste. Bref, choisir une carte accélératrice 2D/3D aujourd'hui n'est plus une mince affaire, et il semble, comme nous allons le voir, qu'il n'existe pas de solution idéale !

CARTES D'AUJOURD'HUI ET JEUX DE DEMAIN

Il y a encore peu de temps, jouer avec une résolution de 800x600 n'était pas perçu comme "honteux" car les écrans 17" et les Pentium II étaient encore (beaucoup) trop chers. Mais tout cela a tendance à changer, et les cartes 2D/3D peuvent donner toute leur puissance, monter à des résolutions de 1024x768 en 24 bits sans problèmes.

Le marché est une fois de plus coupé en deux, avec d'un côté des cartes d'entrée de gamme pour les possesseurs de PC peu puissants, et de l'autre des cartes ultra-puissantes (et le "ultra" n'est pas là par hasard !) pour ceux qu'on appelle les "hard-core gamers".

Les jeux vont profiter de la montée de puissance car un pas a été franchi avec la dernière fournée de cartes accélératrices et de nouvelles fonctions voient le jour pour rendre les jeux encore plus étonnants. La route est encore longue avant de jouer en complète réalité virtuelle, mais on s'en approche d'année en année !

Prenons les couleurs. Il y encore peu de temps, on se contentait de textures 16 bits (65 000 couleurs) voire carrément 8 bits (256 couleurs). Cela va bientôt devenir ringard avec les textures 32 bits (16 millions de couleurs) qui offrent des dégradés parfaits, et des effets de brouillard franchement bluffants. La qualité visuelle va donc connaître bientôt une avancée significative. Le support des textures 32 bits est donc un point important.

Mais si le nombre de couleurs est l'un des critères les plus importants (puisque l'œil les distingue mieux que la finesse du trait), la taille des textures va compter également. En effet, jouer en 1024x768 et au-delà devrait rendre les textures de 256 pixels de côté totalement obsolètes, avec des murs en gros plan, par exemple, absolument hideux. Une augmentation en 1024x1024 voire 2048x2048 sera bientôt le standard. Le support des textures de 2048x2048 est aussi un facteur essentiel !

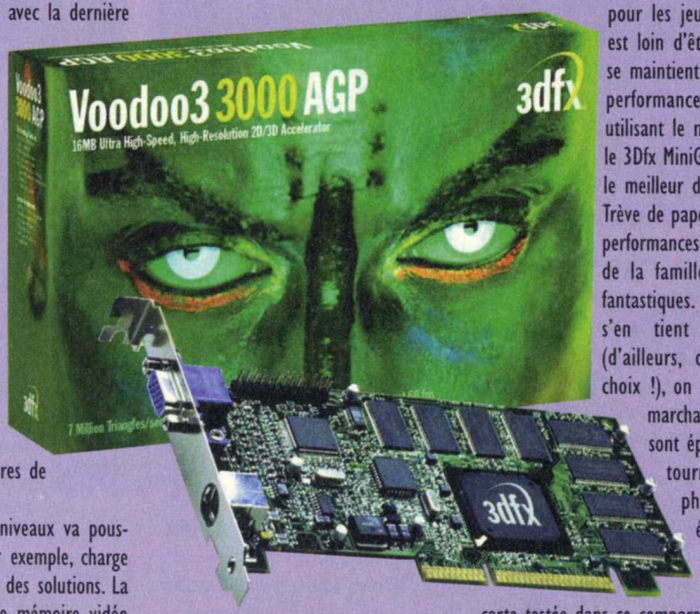
Mais l'utilisation de textures aussi grandes et la complexité croissante des niveaux va pousser à l'emploi d'une plus grande quantité de mémoire vidéo. Half-Life, par exemple, charge parfois jusqu'à 24 Mo de textures pour un seul niveau. Il faut donc trouver des solutions. La plus simple consiste à augmenter la quantité de mémoire vidéo, 32 Mo de mémoire vidéo étant un bon point. Mais il y a aussi des techniques parallèles, comme l'AGP Texturing ou la compression de textures.

L'AGP Texturing est une technique qui permet de transférer directement les textures de la mémoire vive du PC vers la mémoire vidéo de la carte. En effet, lorsqu'elle est saturée et que de nouvelles textures deviennent nécessaires, il faut décharger celles devenues inutiles et charger les autres. En passant par le disque dur, on ralentit énormément le frame rate (ou nombre d'images affichées par seconde). Donc, l'AGP Texturing est un bon moyen de prendre en charge les scènes complexes en termes de textures.

La compression de textures est l'apanage du chipset Savage 4 de S3. Intégrée au futur DirectX 7, elle compresse, comme son nom l'indique, les textures pour qu'elles tiennent moins de place en mémoire. Couplée avec une grande quantité de mémoire et l'AGP Texturing, elle devrait permettre de profiter d'un maximum de textures de très grande qualité, chose promise depuis l'arrivée des cartes 3D AGP et pas encore avérée (bien que des jeux comme Half-Life ou Unreal soient annoncés comme supportant les textures de grande taille).

3DFX VOODOO3

Alors, que donne la petite dernière du leader de la 3D ? Déclinée en trois versions (dont seules les deux premières sont disponibles actuellement en France), Voodoo3 2000, Voodoo3 3000 et Voodoo3 3500, elle était attendue de pied ferme par les fous de la manette. Las, si les performances brutes sont bel et bien là (on s'en doutait de la part de 3Dfx), la qualité graphique, elle, est contestable. En effet, si la Voodoo3, affiche un grand nombre d'images par seconde, elle risque de peiner, voire de se retrouver dans les choux avec les jeux à sortir : pas d'AGP Texturing, pas de compression, textures limitées à 256 pixels de côté et couleurs 16 bits, la totale ! C'est, grosso modo, du "cromagnon turbo". Reste que pour les jeux actuels, le Voodoo3 est loin d'être ridicule. Ce chipset se maintient d'ailleurs en tête des performances avec les Doom-like utilisant le moteur de Quake II et le 3Dfx MiniGL qui apparaît comme le meilleur driver du moment.



Trêve de papotages, qu'en est-il des performances de la petite dernière de la famille 3Dfx ? Absolument fantastiques. Rien à redire. Si l'on s'en tient aux jeux actuels (d'ailleurs, on n'a pas trop le choix !), on n'est pas volé sur la marchandise. Les frame rates sont époustouflantes, les jeux tournent à une vitesse phénoménale... C'est étourdissant, enthousiasmant, dément. Pour la première carte testée dans ce comparatif, on n'est pas déçus une seconde. Côté puissance brute, rien à dire, on en a jusqu'à plus soif ! Ceci dit, on faisait confiance à 3Dfx sur ce point. Ça dépote ! Les frame rates sont vraiment extraordinaires. Je n'ai jamais vu une telle rapidité sur mon PC. Pour une fois, j'ai l'impression que cette carte accélératrice 3D booste les performances des jeux de façon notable.

Benchmarks

	Voodoo3 3000	TNT2 Ultra	Savage 4
Quake II 800x600 • 16 bits	68 (3Dfx OpenGL)	49 (OpenGL)	43 (OpenGL)
Quake II 1024x768 • 16 bits	51 (3Dfx OpenGL)	49 (OpenGL)	28 (OpenGL)
Quake II 1600x1200 • 16 bits	27 (3Dfx OpenGL)	31 (OpenGL)	11 (OpenGL)
Dethkarz 800x600 • 16 bits	62 (Glide) 45 (Direct3D)	37 (Direct3D)	34 (Direct3D)
Dethkarz 800x600 • 32 bits	NA	36 (Direct3D)	27 (Direct3D)
Dethkarz 1024x768 • 16 bits	57 (Glide) 37 (Direct3D)	37 (Direct 3D)	25 (Direct3D)
Dethkarz 1024x768 • 32 bits	NA	32 (Direct3D)	17 (Direct3D)
Dethkarz 1600x1200 • 16 bits	22 (Direct3D)	25 (Direct 3D)	10 (Direct3D)
Dethkarz 1600x1200 • 32 bits	NA	17 (Direct3D)	NA

Tests effectués sur un Pentium II 300 MHz, 64 Mo de SDRAM

NVidia Riva TNT2 Ultra

Lors de son lancement, le chipset TNT était, tout naturellement, présenté comme un monstre de puissance destiné à écraser la concurrence. C'était plus un argument commercial qu'une réalité… mais cela montrait les objectifs de NVIDIA : dominer le marcher et en finir avec la domination de 3Dfx depuis plus de deux ans. Le TNT2 est donc paré de presque toutes les technologies de pointe pour faire de ce chipset une bombe sans retardement !

Nous voici donc en présence d'une carte 2D/3D, la Maxi Gamer Xentor 32, équipée comme une Honda S2000 et destinée à griller tout le monde au feu rouge : 32 Mo de SDRAM, support des textures de grande taille, résolution maximale incongrue de 2048x1536... La totale pour faire délirer les hard-core gamers ! C'est le haut de gamme de l'accélération 3D, prête dès aujourd'hui pour des jeux encore au stade de rêves !

Vous le savez peut-être, NVIDIA a permis aux constructeurs d'overclocker librement le chipset TNT2, ce qui est le cas avec la Xentor, le terme non officiel "ultra" accolé au nom de la carte étant là pour le prouver. Au niveau de la vitesse d'horloge, Guillemot a choisi d'aller au maximum tout en conservant une excellente stabilité, montant sa fréquence à 175 MHz. Pour cela, la mémoire choisie est de la SDRAM à 5,5 ns (soit 183 MHz), pour permettre à l'overclocking de fonctionner correctement. Le processeur est d'ailleurs équipé d'un ventilateur pour prévenir tous risques de surchauffe !

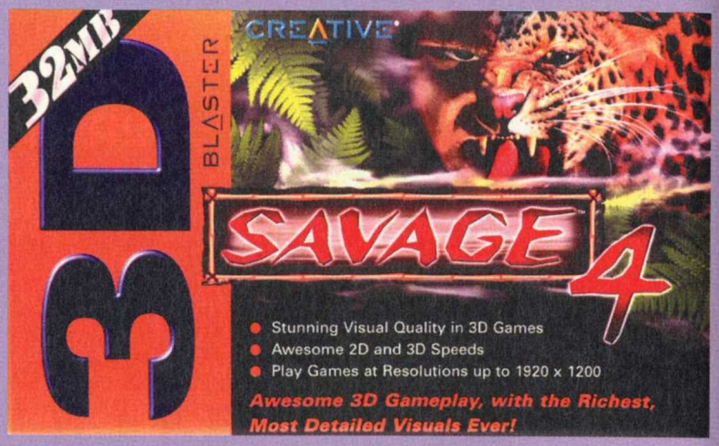
Tous les éléments importants évoqués au début sont présents, à l'exception, malheureusement, de la compression de textures. Certes, ça ne sert à rien pour l'instant puisqu'aucun jeu n'en tire parti, mais quite à faire rêver, autant aller jusqu'au bout ! Bref, cette carte est d'ores et déjà prête à affronter les jeux les plus exigeants, et on la sent un peu désappointée par les jeux actuels, comme une Impreza sur des chemins vicinaux. Lorsqu'on lance les jeux avec la Xentor 32, on ne trouve rien à redire, c'est fluide, c'est beau, c'est nickel. Mais comme un coup d'œil ne remplace pas une liste de chiffres, on lance forcément un petit benchmark pour s'assurer que l'impression de rapidité de la carte n'est pas due à un a priori favorable pour ce chipset censé détrôner le roi de l'accélération 3D, à savoir 3Dfx. Et c'est à ce moment qu'il convient de se calmer.

En effet, les frame rates affichées ne sont pas à la hauteur de nos attentes, comparées en particulier à celles du Voodoo3. À la décharge de NVIDIA et de Guillemot, il faut admettre que notre PC de test n'était pas non plus à la hauteur de la carte, puisqu'il s'agit d'un Pentium II 300 avec "seulement" 64 Mo de RAM et un écran 15". Plus la configuration est puissante, plus l'écart entre TNT2 Ultra et Voodoo3 se creuse, à l'avantage bien sûr de la première. Pour en profiter au mieux, il vaut mieux donc disposer d'un processeur puissant, un Pentium II 400 étant le strict minimum pour justifier la dépense. En effet, le TNT2 ne donne toute sa puissance qu'à une résolution élevée, et sur un PC puissant. Il n'y a qu'à voir à quel point l'écart entre Voodoo3 et TNT2 se ressert. À titre d'exemple, on dépasse les 60 fps en 800x600 dans Quake II sur un Pentium II 400 MHz.

Il ne faut pas oublier que cette carte dispose du support des couleurs 32 bits et des textures de grande taille, dont est dépourvue sa concurrente directe. Elle est donc équipée pour l'avenir, ce qui est déjà une excellente chose !

S3 Savage 4

Autant vous prévenir tout de suite, ce chipset n'a pas pour objectif d'être le plus rapide du marché. Creative présente d'ailleurs la 3D Blaster Savage 4 comme un produit de milieu voire d'entrée de gamme. Mais pour un prix assez modique, elle propose toutes les options du futur : AGP Texturing, textures de 2048x2048, compression de textures S3TC, couleurs 32 bits et 32 Mo de SDRAM. Les résolutions proposées sont, là encore, assez impressionnantes, puisque la carte monte jusqu'à 1920x1200, 32 bits. Mais si la résolution maximale est inférieure à celle des concurrents, les performances le sont aussi. Inutile d'espérer dépasser le 1024x768 avec cette carte, car au-delà, les frame rates s'écroulent franchement Cependant, répétons-le, ce chipset n'a pas pour vocation de pulvériser la concurrence. Malgré tout, on regrettera de devoir attendre l'arrivée (encore hypothétique) de jeux supportant le S3TC pour voir ce que cette carte a dans le ventre. Car en 800x600, résolution tout à fait supportable sur un moniteur 15", le Savage 4 propose des performances convaincantes.



Résultat des courses

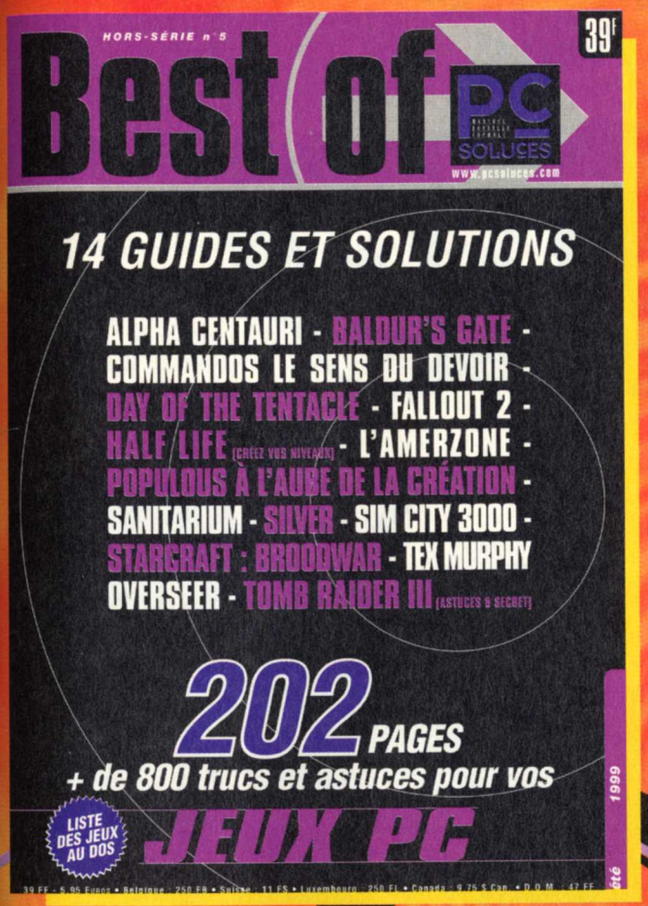
Comme indiqué dans le tableau "Benchmarks", les résultats aussi bien OpenGl que Direct3d sont sans appel : le Savage 4 ne tient pas la distance face aux monstres de puissance que sont le TNT2 et le Voodoo3, donnant toute sa puissance avec un "petit" processeur comme le Pentium II 300 MHz (il faut vivre avec son temps, je n'y peux rien !). Malheureusement, les limitations techniques de cette carte (couleurs 16 bits, 16 Mo de RAM, pas d'AGP Texturing, pas de compression de textures...) — géniale pour l'instant — laissent présager un rapide dépassement par la concurrence déjà prête pour l'affrontement ! Seuls les développeurs et Intel peuvent décider de la durée de vie du chipset Voodoo3 : si les premiers intègrent rapidement les nouvelles possibilités des chipsets récents, en particulier les textures de 1024x1024, le Voodoo3 se trouvera dépassé. Si Intel baisse ses prix afin que tout un chacun dispose d'un Pentium III très rapidement, le TNT2 donnera entière satisfaction à ses possesseurs. Cette baisse de prix attendue risque d'arriver en même temps que le K7 d'AMD, s'il tient ses promesses.

Le constat est donc mitigé, c'est à vous de choisir ce qui vous conviendra le mieux. Si vous avez un PC très puissant doté d'un moniteur conséquent qui affiche de hautes résolutions confortablement, la TNT2 est faite pour vous. Si vous vivez dans le présent avec un Pentium II "bas de gamme", le Voodoo3 semble nettement plus adapté. ***Yann Lebecque***

Les cartes 3D

Carte	Voodoo3 3000	Maxi Gamer Xentor 32	3D Blaster Savage 4
Distributeur	3Dfx	Guillemot Corporation	Creative Labs
Chipset	Voodoo 3	Riva TNT2 Ultra	Savage 4
Constructeur	3Dfx	NVidia	S3
Standard	AGP 2x	AGP 2x	AGP 2x
Mémoire	16 Mo SDRAM	32 Mo SDRAM	32 Mo SDRAM
Résolution max	2048x1536	2048x1536	1900x1200
Fréquence RAMDAC	350 MHz	300 MHz	300 MHz
Couleurs • 32 bits	non	oui	oui
Taille maximale des textures	256x256	2048x2048	2048x2048
AGP Texturing	non	oui	oui
Compression de textures	non	non	oui
API supportées	Glide, OpenGL, Direct3D	OpenGL, Direct3D	OpenGL, Direct3D
Sortie TV	oui	oui	non
Accélération DVD	oui	oui	oui
Offre logicielle	Unreal, FIFA 99, Descent 3	Xing DVD X Player, 4 démos jouables	Expendable
Prix	env. 1 300 F TTC	env. 1 500 F TTC	env. 900 F TTC
On apprécie	• sortie TV • offre logicielle • pas besoin d'avoir un gros PC • excellente OpenGL	• puissance • hautes résolutions utilisables • sortie TV • nouvelles fonctions supportées	• prix • nouvelles fonctions supportées
On regrette	• textures 256x256 • couleurs 16 bits • pas d'AGP Texturing • pas de compression de textures	• pas de compression de textures • nécessite un PC puissant	• hautes résolutions inutilisables

Ne restez plus bloqué !



202 pages d'ASTUCES et de SOLUTIONS pour FINIR vos JEUX

39 F

SEULEMENT !

En vente chez tous les marchands de journaux

Guides et solutions complètes :

ALPHA CENTAURI - BALDUR'S GATE - COMMANDOS LE SENS DU DEVOIR - DAY OF THE TENTACLE - FALLOUT 2 - HALF LIFE (CRÉEZ VOS NIVEAUX) - L'AMERZONE - POPULOUS À L'AUBE DE LA CRÉATION - SANITARIUM - SILVER - SIM CITY 3000 - STARCRAFT : BROODWAR - TEX MURPHY OVERSEER - TOMB RAIDER III (ASTUCES & SECRET)

Des milliers de trucs et d'astuces pour des centaines de jeux

Liste des trucs et actuces sur le 3615 PC Soluces Rubrique Magazine ou au : 08 36 68 84 48 et aussi sur internet : WWW.PCSOLUCES.COM 3615 / 3668 : 2.23 F/min

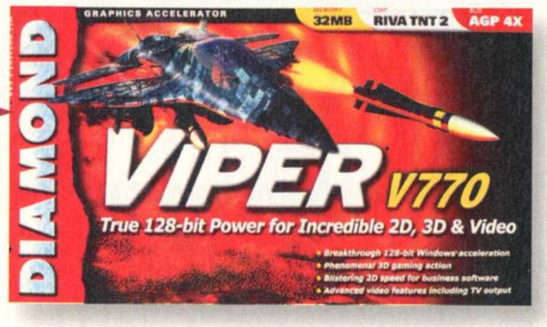
5 bonnes raisons de pirater les banques

$hopping

GamePad Pro USB

Ce produit n'est pas révolutionnaire. Il n'a pas 102 touches programmables. Il ne fonctionne pas à l'énergie solaire. Il n'est pas vendu avec Half-Life et Baldur's Gate. Il n'est pas infrarouge. En fait, il est... USB ! Un nom encore magique, qui peut faire rêver le consommateur grâce à son aspect "inédit". Grâce à ce pad, vous pourrez dire "j'ai un pad USB !". Imaginez le regard interloqué de vos amis lorsqu'ils sauront que vous avez un pad USB ! Ça fait rêver, hein ? Et le rêve ça n'a pas de prix. Enfin, si, c'est 300 F.

Constructeur : Acco France / Gravis
Prix : env. 300 F TTC



Viper V770

Nous vous parlons des cartes à base de TNT2 dans notre crash-test du mois. Sachez que Diamond, parmi d'autres, propose elle aussi sa carte 2D/3D à base de Riva TNT2. Cette carte AGP dotée de 32 Mo de RAM fait partie des meilleures cartes accélératrices 3D disponibles actuellement, à condition de posséder un PC puissant (au minimum un Pentium II 450 MHz) et un écran honnête (17 pouces minimum). Livrée avec Wild Metal Country, Superbike World Championship et SoftDVD. Prix un peu élevé.

Constructeur : Diamond
Prix : env. 2000 F TTC

Stealth III S540

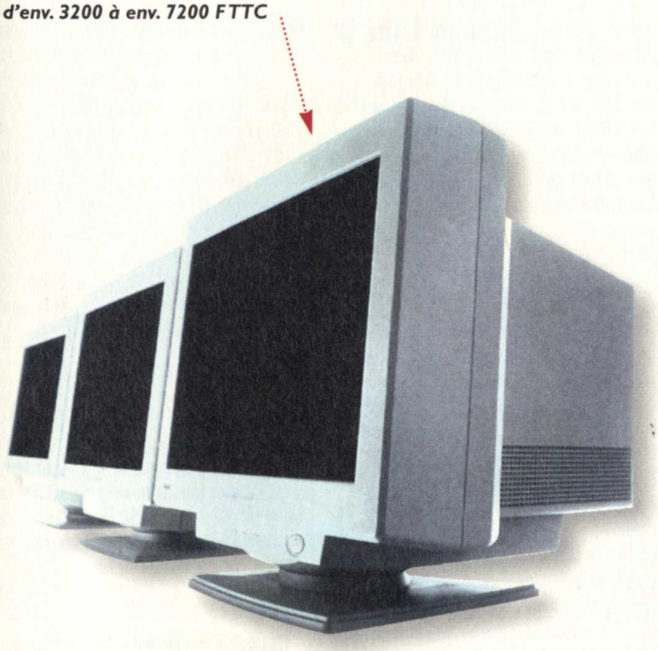
Nous vous parlons des cartes à base de Savage4 dans notre crash-test du mois. Sachez que Diamond, parmi d'autres, propose elle aussi sa carte 2D/3D à base de S3 Savage4. Cette carte AGP dotée de 16 Mo de RAM fait partie des cartes accélératrices 3D récentes les moins chères, et il suffit de posséder un PC moyen (genre Pentium II 233 MHz) et un écran classique (15 pouces par exemple). Livrée avec SoftDVD. Prix raisonnable.

Constructeur : Diamond
Prix : env. 1000 F TTC

Gamme Natural Flat

Iiyama voit de plus en plus grand, et c'est tant mieux. Elle nous propose ce mois-ci une gamme d'écrans FST haut de gamme de 17 à 22 pouces. Ces moniteurs utilisent tous la technologie inédite de Mitsubishi, le Diamondtron Natural Flat, qui offre une surface parfaitement plane éliminant toute distorsion. Le A702HT est un 17 pouces offrant une image de 41 cm et un pitch de 0,25 mm et le A201HT est un 22 pouces proposant une image de 51 cm et une résolution maximale de 2048x1536 à 82 Hz. Ça en bouche un coin, hein ? Le prix aussi !

Constructeur : Iiyama
Prix : d'env. 3200 à env. 7200 FTTC



Maxi Scan A4 USB

Après nous avoir proposé d'excellents scanners parallèles et SCSI, Guillemot opte à présent pour l'USB, le port-série du futur qui vous rendra fier devant vos potes. Vous aurez, comme tout le monde, un scanner A4 disposant d'une surface de numérisation de 21x29,7 cm, numérisant en 36 bits avec une résolution de 600x1200 dpi, mais le vôtre, de scanner, il sera... USB ! Il est fourni avec des logiciels de retouche d'images et de reconnaissance optique des caractères (OCR).

Constructeur : Guillemot Corporation
Prix : env. 900 FTTC

Le lexique de PC Soluces

Pour comprendre tout ce qu'on vous raconte en clair...

3Dfx
Société qui a créé les puces Voodoo (Voodoo Rush, Voodoo Graphic et Voodoo 2). On l'associe généralement aux cartes architecturées autour du Voodoo Graphic (Monster 3D, Maxi Gamer, Righteous 3D...).

AGP
Accelerated Graphic Port. Port dédié aux cartes graphiques sur les cartes-mères permettant d'accélérer l'affichage. Les données ne transitent plus de la mémoire centrale à la mémoire vidéo en passant le bus PCI, assez lent, du PC, mais par un bus spécial. Il est même possible de stocker les données vidéo dans la mémoire centrale, moins chère et plus importante que la mémoire de la carte graphique.

Anti-aliasing
Anti-crénelage. Technique permettant d'éliminer l'effet de créneau sur les bords des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Benchmark
C'est un programme qui sert à tester les performances d'un matériel, d'un périphérique. On utilisera par exemple un benchmark vidéo pour voir la vitesse d'affichage d'une carte graphique.

Chipset
Ensemble de composants. Un chipset est l'ensemble des composants formant une famille de matériels. Le chipset 3Dfx est, par exemple, l'ensemble des puces nécessaires à la création d'une carte dite 3Dfx. C'est ce chipset qui gère la 3D.

Clipping
Effet d'apparition soudaine des objets 3D dans le champ de vision du joueur. Cela est dû au fait que le nombre d'objets affichés ayant une limite, il faut fixer un seuil de distance au-delà duquel plus rien n'est affiché. Fort heureusement, de nombreuses techniques existent pour pallier ce genre d'inconvénients, dont le fogging.

Dessin Bitmap
C'est un dessin composé de points (ou pixels).

Dessin vectoriel
C'est un dessin composé uniquement de lignes (vecteurs). L'intérêt de ce genre d'images, c'est qu'on peut changer leur taille (zoom ou dézoom) sans altérer le dessin d'origine. Les images vectorielles sont souvent moins belles que les images Bitmap.

Dual-Texture
Plaquage de deux textures superposées sur une même face d'un objet 3D. Cela permet un rendu plus réaliste du ciel, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Écran splitté
Division en deux de l'écran dans le sens horizontal ou vertical permettant à deux joueurs de jouer simultanément.

FMV
Full Motion Video (cf. scène cinématique).

FPS
Frame Per Second. Nombre de trames affichées à la seconde par un jeu ; «110 fps» signifie donc 110 demi-images par seconde, une trame représentant les lignes paires ou impaires de l'écran.

Gameplay
C'est la jouabilité d'un jeu. C'est le plaisir de jouer immédiat grâce à une prise en main excellente, une difficulté bien dosée et une grande variété. C'est donc moins l'apparence que le fond qui détermine le gameplay d'un jeu.

Glide
Bibliothèque de fonctions de calcul en temps réel de scènes 3D propres aux cartes accélératrices 3Dfx Voodoo Graphic.

IA
C'est l'acronyme d'Intelligence Artificielle. On appelle ainsi la partie d'un programme informatique qui est chargée de simuler le rôle d'un adversaire humain. Plus l'IA est performante, plus les adversaires auront un comportement proche de celui de personnages réels.

Lens Flare
Effet d'éblouissement de l'objectif d'une caméra par une source lumineuse trop importante (le soleil par exemple), occasionnant l'apparition de ronds surexposés à l'image. Ce problème des objectifs est simulé dans les jeux pour renforcer l'impression de réalisme ! C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Light Sourcing
Calcul de l'éclairement des surfaces en fonction de sources lumineuses ou colorées. Permet de rendre l'effet des flammes sur les objets ou l'éclairement de couloir par le passage d'un rayon laser rouge ou vert, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Mhz
MégaHertz. Soit un million de Hertz. Cette unité représente le nombre de cycles par seconde. Un processeur cadencé à 333 MHz effectue donc 333 millions de cycles par seconde.

Mip-mapping
Utilisation de plusieurs tailles de textures affichées en fonction de leur distance par rapport à la «caméra». Cela accélère l'affichage des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Ombrage de Gouraud
Méthode de calcul de l'éclairement des surfaces de façon réaliste. Cela évite d'avoir un gros rond éclairé entouré d'une soudaine zone d'ombre. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

PowerVR
Processeur de calcul 3D développé par Nec. Sa nouvelle version, la PCX2, équipe les cartes accélératrices 3D Apocalypse 3Dx de Videologic, Matrox M3D et la future console Katana de Sega.

RPG
C'est l'acronyme de Role Playing Game ou jeu de rôles (JDR) en français. À l'origine, c'est une forme de jeu où des joueurs se réunissent autour d'une table pour incarner des personnages dans un univers imaginaire, sous la direction d'un maître de donjon. La version informatique du RPG consiste surtout à incarner un personnage dont on gère les caractérisitiques (qui s'améliorent avec l'expérience) et l'inventaire (où se trouvent de nombreuses armes) afin de mener une aventure où les combats ont la part belle.

Scène cinématique
Séquence non interactive d'un jeu présentant le déroulement du scénario. Ce sont des séquences vidéo.

Tri-linear Filtering
Association du Bi-linear Filtering et du Mip-Mapping. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

IL NE FAIT PAS BON TENIR LA RUBRIQUE DE JEFF, MÊME TEMPORAIREMENT. VU LE TRAITEMENT AUQUEL RODOLPHE A EU DROIT APRÈS AVOIR ASSURÉ L'INTERIM DU S.O.S, JE FRÉMIS À L'AVANCE EN PENSANT À CE QUE JEFF VA DIRE SUR MOI DANS LE PROCHAIN NUMÉRO. J'AI MAL DÉMARRÉ, EN RENVERSANT SON CAFÉ DU MATIN SUR SON POLO SUPERMAN TOUT NEUF, ALORS DU COUP IL M'A DIT QUE JE POUVAIS ME TOUCHER SI JE VOULAIS UN COUP DE MAIN. JE VOUS JURE, DEPUIS QU'IL SAIT QU'IL VA AVOIR UN FAN CLUB ET QU'IL EST REVENU DE LOS-ANGELES TOUT BRONZÉ PAR LES NÉONS ET LES MONITEURS DE L'E3, IL A CARRÉMENT LA GROSSE TÊTE ET EXIGE QU'ON S'ADRESSE À LUI EN COMMENÇANT PAR "SA MAJESTÉ" OU "DIEU VIVANT DU JEU VIDÉO". ENFIN, J'AURAIS FAIT DE MON MIEUX ET J'AI MÊME PAS FAIT EXPRÈS POUR LE CAFÉ.

SOS QUESTIONS/RÉPONSES

LUIS - LUIS-XXX@CARAMAIL.COM

REF.2801 STARCRAFT BROODWAR

À la fin de la mission 9 des Zergs, j'ai vu apparaître "BONUS SCENARIO" sur le bord gauche de l'écran. Cette nouvelle mission s'appelle "Sombre Origine". J'aimerais savoir s'il existe d'autres missions bonus et s'il est possible de jouer avec la race hybride (croisement de Protos et de Zergs) que j'ai trouvée ?

Vincent Siles

Réponse expresse : Jeff a parlé de cette mission dans sa soluce. C'est malheureusement la seule mission Bonus du jeu, apparemment. Pour ce qui est de jouer avec la race hybride, tu ne pourras pas le faire par la suite. Elle n'est présente que dans cette mission, juste pour le scénario. Cela dit cette mission est difficile à obtenir et tu as déjà fait preuve de talent pour y arriver, félicitations !

Envoyez sur papier libre vos questions et vos réponses à :
(indiquez dans ce dernier cas la réf. de la question)
PC SOLUCES, SOS, 6 BD DU GÉNÉRAL LECLERC, 92115 CLICHY CEDEX
(NOUS PUBLIONS SEULEMENT LES QUESTIONS/RÉPONSES LES PLUS PRÉCISES, CE N'EST PAS FAUTE DE L'AVOIR DIT !)

REF. 2802 CARMAGEDDON 2

Quels sont les codes ?

De nombreux lecteurs

Réponse expresse :
Nous avons passé tous les codes dans le PC Soluces n°26. Ce serait trop long de tous les rediffuser mais je vais vous redonner la méthode. Une fois lancé, le bonus correspondant au code concerné s'affiche en haut de l'écran. En tatônnant un peu, vous devriez y arriver, sinon sautez sur un bon de commande pour vous procurer le n°26.
Pendant une partie, pour passer en Cheat mode tapez "**LAPMYLOVEPUMP**" ou plutôt "**LQP?YLOVEPU?P**" à moins d'avoir un clavier QWERTY. Il faut taper ni trop vite, ni trop lentement en gardant la même cadence. Si vous le faites correctement, un message "EDIT-MODE : CHEAT" s'affiche à l'écran. En appuyant sur la touche F4 vous passez du mode "cheat" au mode "options". Ce dernier est moins intéressant. Il change, entre autres, les paramètres d'affichage et du joystick. Les touches F5, F6, F8, F10 et F11 donnent des trucs importants. Autrement, vous aurez accès à tous les bonus en mode "cheat" en appuyant sur les touches de 1 à 9 puis avec ces mêmes touches mais en gardant le doigt appuyé sur les touches Ctrl, Shift ou Alt, ainsi que Ctrl + Shift, Alt + Shift et Ctrl + Alt + Shift.

REF. 2803 MONKEY ISLAND 1 & 2

Dans Monkey Island 1, je dois voler la statuette et pour le faire, pénétrer dans le palais du gouverneur, mais je n'arrive pas à éliminer les caniches-piranhas qui sont devant. Que dois-je faire ? Dans Monkey Island n°2, il manque un morceau des vêtements de Largo, où puis-je le trouver ?

Céline G.

REG. 2804 DRAGON LORE II

Je bloque déjà dans les premières minutes du premier CD de Dragon Lore II... Après être quand même arrivée à m'équiper en nourriture, armes, etc. Dites-moi SVP, quelle porte ou quelle action dois-je accomplir afin de sortir de la caverne circulaire pour continuer mon voyage. Je n'arrive pas à m'orienter, au secours !

Catherine Leroy

Réponse expresse : Relax ! Ça arrive à tout le monde d'être coincé quelque part, même au début d'un jeu. Il faut que tu aies pris tous les objets à ta disposition (même si tu n'en a pas besoin, tu pourras les revendre après) y compris dans l'armoire des fournitures fermée par un rideau (il faut cliquer sur la droite du rideau pour en voir le contenu), dans la pièce où est Sarel. Mais ce qui te permet de partir, c'est de dialoguer avec ce fameux Sarel, le Palefrenier, et comme tu dis avoir du mal à t'orienter, je subodore qu'il est possible que tu ne l'aies pas rencontré. Pour trouver Sarel en sortant de l'armurerie : tourne-toi vers la gauche, avance deux fois, tourne-toi à nouveau vers la gauche et avance vers l'ouverture dans la roche. Tu entres alors dans la grotte de Sarel. Si tu n'as rien oublié d'important dans l'équipement, il suffit de t'adresser à Sarel et de lui dire "Eh bien mon brave, prépare donc ma monture et mon bagage" et hop, c'est parti, tu t'envoles à dos de Dragonnet.

REF. 2805 DISCWORLD 2

À l'acte 2, dans les installations de haute énergie, comment faire pour que les puces rentrent dans HEX ?

REF. 2806 TOONSTRUCK

Je me retrouve avec onze objets, dont un déjà en place, pour faire fonctionner le Mignonnificateur. Je n'arrive pas à savoir ce qui va avec le berger et à quoi sert le costume de mouche.

Sébastien Hamel

Réponse expresse : Pour ce qui est du berger, c'est l'étoile qu'il faut associer avec. Le costume de mouche te servira un peu plus tard à grimper dans un conduit d'aération. Allez, cadeau, si tu restes coincé avec le Mignonnificateur, voilà la liste des objets associés qui le feront marcher. En partant du sucre, dans le sens des aiguilles d'une montre, place : la cape, l'étoile, le turbot, les timbres, la broche, le jeu de quilles, les noisettes, la chaîne, la flèche, l'arc, l'aïl et le pain. Bonne chance pour la suite.

REF. 2807 L'AMERZONE

Après que les buffles aient mis en panne le glisseur, on peut se déplacer sur la gauche et lancer le grappin. C'est ce que j'ai fait 500 fois mais rien ne se passe. Y-a t'il une solution ou faut-il utiliser ces CD comme freesbees ?

Philippe

Réponse expresse : Là où il y a un problème, il y a toujours une solution et te servir de tes CD comme d'un freesbee n'est certainement pas la meilleure... Comme le précise Yann dans sa soluce, le jeu est très imprévisible à l'endroit qu'il faut viser avec le grappin. Voici comment procéder. Regarde sur la gauche et avance. Clique sur le tableau de bord et active le mode grappin. Il faut cliquer sur les rochers puis sur la manette à droite du tableau de bord, pour avancer de rocher en rocher... Suivez le guide. Attention ! le logiciel à tendance à pinailler quant à l'exactitude du point visé, vous serez donc amené à faire plusieurs essais : entre les deux rochers, le gros rocher à droite, le rocher au centre et enfin, le rhinopotamus qui vous tracte jusqu'au ponton.

REF. 2808 DARK EARTH

Comment obtenir la clé du puits de la ville haute sur la place centrale ?

Lucien Ghlamallah

RÉPONSES AU COURRIER DES LECTEURS

REF. 2613 LA LÉGENDE DE KYRANDIA

C'est très simple, il suffit de cliquer une fois sur les livres traitant des Opales, des Potions, des Enchantements et de la Nature.

Anonyme

REF.2023

La baraque des recettes est la maison gardée par le gardien. Tu dois casser le phare avec le pied de biche, pour le distraire et entrer dans la baraque.

Pascal Marion

REF.2706 GOBLINS 3

Pour fabriquer les gros bâtons de dynamite, il faut placer un petit tube dans la pierre, le tailler avec un silex pour en faire une flûte des Andes et la donner à l'Inca. Il en joue et fait apparaître un oiseau sur lequel il faut faire monter Ooya pour qu'il arrive près du bambou. Utilise le magicien sur le bambou et tu obtiens un gros bambou que tu places dans le trou de la pierre. Normalement, tu n'as plus de mèches, il faut utiliser Ooya sur le crâne pour faire pousser des cheveux qui feront l'affaire.

REF.2510 ÉGYPTE

Il faut jouer mon gars ! Ça ressemble à quoi d'après toi ce truc-là ? Un clavier d'ordinateur portable ? Le Sénet est un peu l'ancêtre de notre jeu de l'oie sauf qu'au lieu de dés, les égyptiens utilisaient des bâtonnets qui avaient une valeur par face. Tu possèdes sept pions alignés qu'il faut sortir avant ceux de l'adversaire. Le parcours se fait de gauche à droite sur la première ligne, de droite à gauche sur la deuxième et à nouveau de gauche à droite sur la dernière ligne. Pour faire avancer les pions il faut cliquer sur les bâtonnets pour les lancer. Certaines combinaisons permettent de rejouer. En passant le curseur sur les bâtonnets, tu vois de combien de cases tu peux faire avancer tes pions. En cliquant sur un pion, il saute automatiquement. S'il ne le fait pas c'est que la case où il doit atterrir est occupée. Chaque pion doit impérativement passer sur la case 26 (la cinquième en partant de la fin sur la ligne du bas) avant de sortir du jeu. L'une des cases fait revenir les pions en arrière, celle où figurent trois lignes horizontales, attention à ne pas tomber dessus. Pour faire sortir un pion du jeu : si tu es sur la case 26 il reste 4 cases à parcourir mais il faut obtenir un lancer qui donne 5 cases pour que le pion sorte. Un lancer de 3 puis 3 cases (ça fait 6) fait aller le pion trop loin donc il revient à la case départ, c'est la galère. Quoiqu'il arrive, si ce petit jeu dans le jeu te prend la tête, fais une partie rapide et continue, que tu perdes ou que tu gagnes, ça ne change rien à la suite du jeu et l'ordinateur triche en plus.

Serpico

www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com

VOUS CHERCHEZ UNE ASTUCE, UNE SOLUCE ?

www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com

REF. 2809 SIM CITY 3000 MARCHE PAS

Je vous écris car voici quelque temps, j'ai acheté Sim City 3000 mais je n'arrive pas à le faire fonctionner. Tout se passe bien durant l'installation (pas de message d'erreur) mais lorsque je clique sur l'icône du jeu cela ne marche pas. C'est l'écran noir puis le retour sous Windows. Je suis allé rapporter le jeu chez le vendeur et il fonctionnait très bien chez lui. Après avoir formaté mon disque dur, réinstallé Windows 98 et le jeu, il marcha (ô miracle ND) mais depuis, j'ai changé de machine (ô l'erreur reND) j'ai un Celeron 333 et 64 Mo et une Intel 740. J'ai essayé la même opération (formatage et réinstallation) mais cela ne marche toujours pas. Sur le site Internet de l'éditeur du jeu, ils ne font pas référence à ce genre de problèmes. Maintenant, je suis dans l'impasse. Pourriez-vous m'aider à trouver la solution, je vous en serais reconnaissant. Merci d'avance.

Christian Chambe

Réponse expresse : Maintenant que tu es dans l'impasse, retourne-toi et change de direction, la vérité est ailleurs. Je ne suis pas certain de la solution à ton problème. Sur PC les problèmes varient d'une configuration à l'autre mais tu présentes tous les symptômes de quelqu'un qui a des problèmes de carte graphique. Avant d'entreprendre les grandes manœuvres (je te dis ça d'une manière générale, pas seulement pour Sim City 3000) de formatage et de réinstallation du système, installe le jeu et cherche le répertoire DirectX qui est certainement présent sur le CD du jeu et réinstalle DirectX. La version du CD comporte peut-être certains éléments spécifiques pour le jeu. Si une boîte de dialogue te déconseille de réinstaller tel ou tel pilote, n'en tiens pas compte, installe quand même. En cas de problème, il suffit de relancer l'installation de DirectX en faisant le contraire, c'est à dire en évitant d'installer des parties qu'il déconseille. Si ça ne marche toujours pas, va faire un tour sur Internet du côté de chez Intel et télécharge les derniers pilotes (drivers en anglais) pour ta carte Intel 740. Cette dernière pose parfois des problèmes sur certains jeux. Ce n'est certainement pas ton Celeron, ni le manque de RAM qui provoquent ce genre de plantages. Si, après avoir installé des pilotes récents pour ta carte, le problème persiste, je veux bien être pendu. Non, je veux dire, contacte la Hot-line de Maxis ou interroge l'éditeur sur son site Internet. S'il y a des patches disponibles pour Sim City 3000, n'hésite pas également à les télécharger.

REF. 2810 HALF-LIFE WORLD-CRAFT

Dans PC Soluces n°24, vous avez publié un guide sur Worldcraft. Mon problème est que j'ai suivi le guide pour configurer le programme et qu'ensuite, j'ai ouvert un nouveau fichier et au lieu d'avoir quatre fenêtres comme vous le précisez, je n'en ai qu'une ! Une grande page noire avec des lignes blanches.

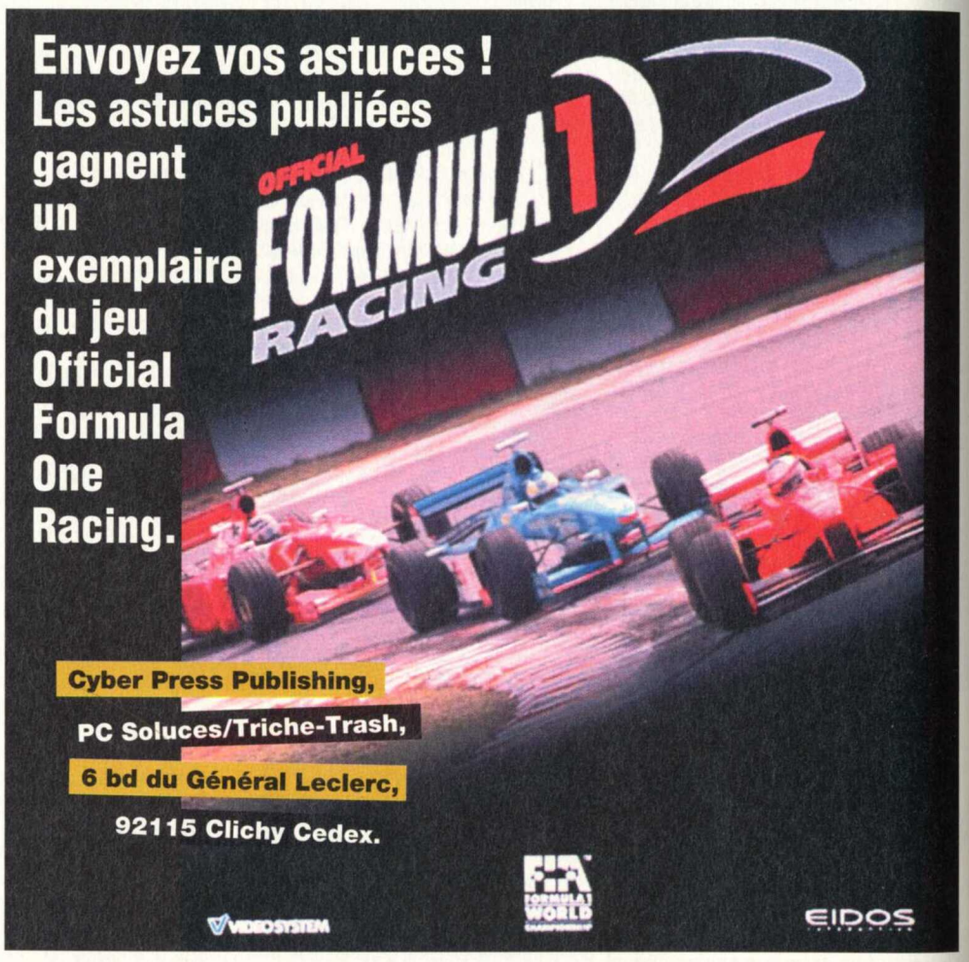
Julien Vanhoutte

Réponse expresse : Après le voleur de couleurs, voici le voleur de fenêtres. En fait, tu as un problème de "Windows"... Voici la procédure à suivre pour récupérer tes précieuses fenêtres. Il faut aller dans "View" et cliquer sur "Autosize 4 views" ou appuyer sur Ctrl+A.

TRICHE

Il y a deux périodes dans l'année où je ne suis pas vraiment obligé de me creuser la tête pour écrire ce petit préambule : les fêtes de fin d'année où je m'en tire avec un "Joyeux Noël et Bonne année". Et puis, il y a les vacances d'été. Justement, cela tombe bien puisque nous y sommes. Impossible de s'y tromper car je suis déjà en train de faire mes valises tout en écrivant. Que dire de plus ? Ah, oui ! Peut-être devrais-je mentionner que vous trouverez des annonces 100 % testées dans les pages qui suivent. Cela veut dire que vous pourrez "réellement" obtenir l'effet indiqué. Les effets secondaires, c'est un autre problème. Par exemple, certains se sont plaints que l'on ne pouvait plus sauvegarder dans BALDUR'S GATE après avoir récupéré de nouveaux personnages. Est-ce ma faute si les programmeurs empêchent la sauvegarde ensuite ? Ou si le jeu vous traite de tricheurs, comme d'autres le font ? Non, moi, je vous donne les codes tels qu'ils sont censés être utilisés et je vous garantis que cela fonctionne ainsi. Ouh la, je suis en retard, mon train risque de partir sans moi... Bonnes vacances !

Arioch (ariochld@aol.com).



TRASH

WARZONE 2100

CHEAT CODES
Attention, les Cheat codes ne fonctionnent que si vous avez installé la mise à jour 1.01 du jeu, ou supérieure. En fait, celle qui se trouve sur le CD-Rom du jeu est la version 1.0 et semble ne pas contenir de Cheat codes. Les codes suivants ont été testés sur la version 1.04 du jeu. De plus, il faut savoir que nous avons déjà publié un grand nombre de codes pour WARZONE 2100 dans le précédent numéro de PC Soluces, où vous trouverez d'ailleurs la mise à jour 1.01.

Pendant une partie, appuyez sur la touche "**T**" et ensuite vous pourrez taper l'un des codes suivants en minuscules :

whale fin - Active l'énergie infinie.
john kettley - Change la météo. À faire plusieurs fois pour passer de neigeux à pluvieux et normal.
biffer baker - Affiche le message "Hard as nails !!!" et il semblerait que vos unités soient plus résistantes !

Et vous pouvez aussi essayer le code "**shakey**".

SPEED BUSTER

CHEAT CODES
Sur l'un des menus du jeu, tapez l'un des codes suivants :

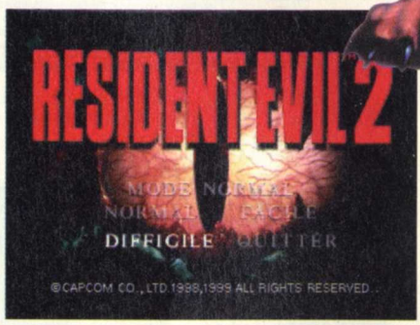
HWY69 - Permet d'accéder à toutes les courses et voitures.
GAMBLER - Donne 50 000 crédits. Changez d'écran et revenez sur celui où l'argent apparaît pour voir une différence.
REBUILT - Permet de faire les réparations sur la voiture sans dépenser d'argent.

CHOPIN Fabrice (chopin-J@ifrance.com)

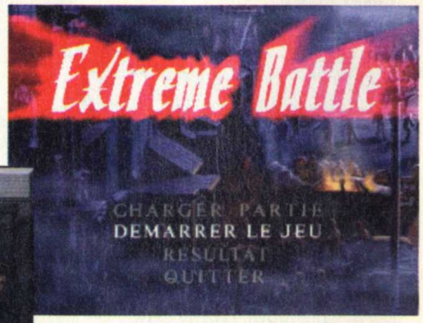
RESIDENT EVIL 2

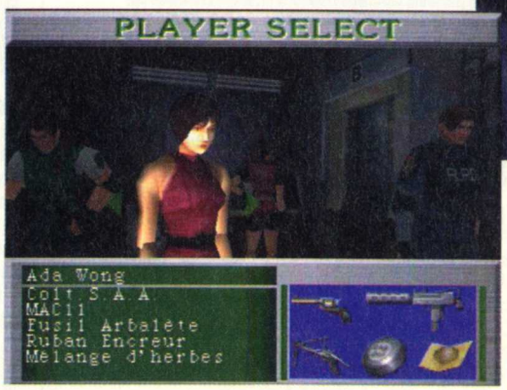
MUNITIONS INFINIES
Pour avoir les munitions infinies, allez sur le menu de l'inventaire. Là, faites la manipulation suivante : "**HAUT**", "**HAUT**", "**BAS**", "**BAS**", "**GAUCHE**", "**DROITE**" et appuyez sur la touche qui permet de dégainer (par défaut "**X**"). Un signe infini apparaîtra alors près des armes pour remplacer le numéro qui indiquait auparavant le nombre de munitions restantes. Vous pourrez alors tirer autant de fois que vous le voudrez.
Pour désactiver les munitions infinies, vous n'aurez qu'à refaire la même manipulation.

MODE DIFFICILE
Si vous finissez le jeu une première fois, vous aurez un nouveau mode de difficulté ("**DIFFICILE**") qui apparaîtra dans les deux modes ("**NORMAL**" et "**ARRANGE**") de jeu.



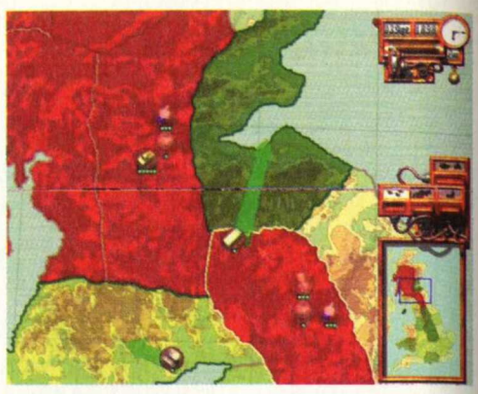
NOUVELLES ARMES
Vous obtenez de nouvelles armes pour les prochaines parties si vous finissez le jeu en un minimum de temps et avec un bon classement ("**A**" ou "**B**").





EXTREME BATTLE
Vous pouvez obtenir deux nouveaux personnages ("**Ada Wong**" et "**Chris Redfield**") si vous réussissez à terminer le jeu avec Claire et Léon, chacun dans les deux modes de jeu. En gros, il faut finir le jeu quatre fois ! Si vous réussissez, vous obtiendrez une nouvelle option dans le menu "**SPECIAL**". Il s'agira d'"**EX.BATTLE**". Cela vous mènera à un nouveau scénario du nom d'"**EXTREME BATTLE**". Vous aurez alors le choix entre quatre personnages, chacun avec des armes différentes pour finir ces nouveaux niveaux.

LA GUERRE DES MONDES



CHEAT CODES

Tapez les codes suivants sur la carte principale du jeu :

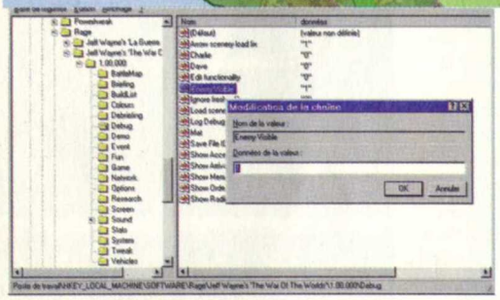
YOULIKEIT - Augmente l'efficacité de 100 %.
ICOMEBACK - Permet d'accéder à toutes les recherches bien qu'il faudra ensuite cliquer sur chacun des dossiers.

Les codes qui suivent sont à taper sur l'écran de combats lui-même.

ATCHOOO - Élimine les Martiens.
PUNYHUMANS - Élimine les humains.

OPTIONS DEBUG

Les programmeurs ont, en plus des Cheat Codes, également utilisé des options pour débugger le jeu. Elles se trouvent dans la base de registres de Windows.



Ouvrez le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur. Cherchez un fichier "**Regedit.exe**" et double-cliquez dessus. Il s'agit de l'éditeur de la base de registres. Double-cliquez sur "**HKEY_LOCAL_MACHINE**" et vous ouvrirez ce dossier. Ensuite, double-cliquez sur "**SOFTWARE**", "**Rage**", "**Jeff Wayne's 'The War Of The Worlds'**", "**1.00.000**" et "**Debug**". Faites attention, il y a une clef "**Jeff Wayne's 'The War Of The Worlds'**" et une "**Jeff Wayne's 'La Guerre des Mondes'**". Celle qui nous intéresse, c'est "**Jeff Wayne's 'The War Of The Worlds'**". Donc, une fois que vous êtes arrivé sur "**Debug**", vous verrez sur le côté droit de l'éditeur des données.
Double-cliquez sur "**Enemy Visible**" et remplacez le "**0**" par un "**1**". Faites la même chose pour "**Show Arrival**" et "**Show Orders**". De cette manière, vous verrez les unités ennemies sur la carte principale du jeu.
Dans le même ordre d'idées, allez à la clef "**HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Rage\Jeff Wayne's 'The War Of The Worlds'\BattleMap**". Double-cliquez sur "**EnableFogOfWar**" et remplacez le "**1**" par un "**0**".
De cette manière, vous désactiverez le brouillard de la guerre sur la carte de combat. En gros, vous pourrez voir les unités ennemies même si vous n'êtes pas en vue.

FUTURE COP L.A.P.D.

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche "**F10**" et gardez-la enfoncée, tout en appuyant sur les touches suivantes les unes après les autres. Une fois que c'est fait, appuyez sur les touches "**F10**" et "**F5**" en même temps pour activer l'effet du code.
Ensuite, vous pouvez appuyer autant de fois que vous le voulez sur "**F10**" et "**F5**" en même temps pour, par exemple, recharger vos boucliers.
"**F2**" - "**F1**" - "**F4**" - "**F3**" - Remet le bouclier au maximum.
"**F2**" - "**F4**" - "**F1**" - "**F3**" - "**F1**" - "**F3**" - "**F4**" - "**F2**" - Recharge l'arme 0.
"**F4**" - "**F3**" - "**F1**" - "**F2**" - "**F4**" - "**F3**" - "**F1**" - "**F2**" - Recharge l'arme 1.
"**F2**" - "**F1**" - "**F2**" - "**F4**" - "**F2**" - "**F1**" - "**F3**" - Recharge l'arme 2.
"**F2**" - "**F1**" - "**F4**" - "**F3**" - "**F3**" - "**F4**" - "**F1**" - "**F2**" - Change la couleur du joueur bleu en noir.

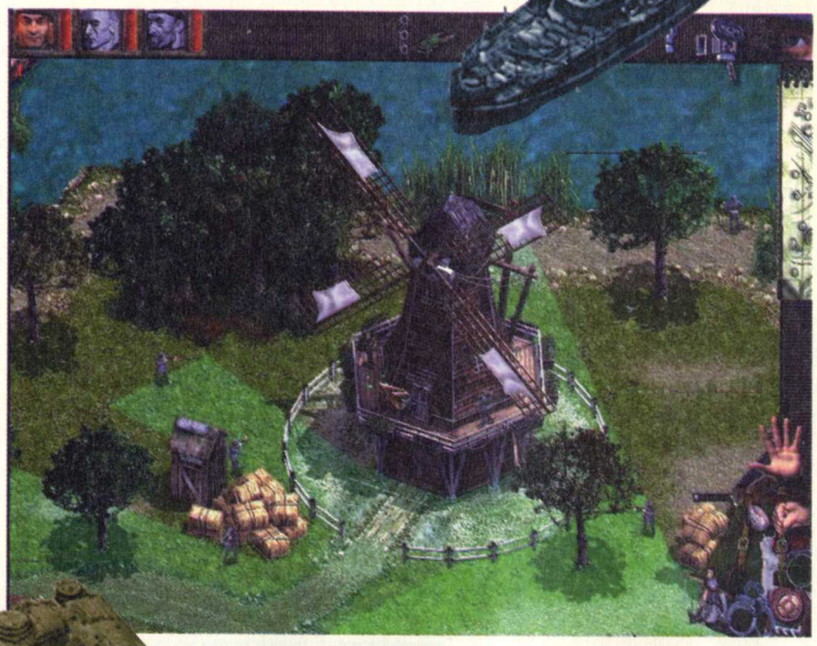
Une fois qu'un code est entré, il n'est pas possible d'en entrer un nouveau tant qu'il n'a pas été désactivé. Pour désactiver un code, il faut appuyer sur la touche "**F10**" et la garder enfoncée. Appuyez sur "**F6**" et le code ne sera plus activé. Il n'y a aura alors plus qu'à entrer un nouveau code normalement.

STARSIEGE

TOUTES LES ARMES, ÉQUIPEMENTS ET PILOTES

On peut obtenir toutes les armes, tous les équipements, pilotes et véhicules dès le début d'une campagne. Mais pour cela, il faut modifier un ou deux fichiers. Ouvrez le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur (par défaut, il s'agit de "**C:\Dynamix\Starsiege**".
À l'intérieur, vous verrez un répertoire "**Campaign**". Il contient deux autres répertoires. Un pour chacune des races : "**Human**" et "**Cybrid (Advanced)**". Choisissez l'un des deux en fonction de la race que vous voulez utiliser dans le jeu. Ouvrez le répertoire de la race choisie et cherchez un fichier du nom de "**Campaign.cs**". Ouvrez ce fichier avec le bloc-notes de Windows ou n'importe quel éditeur de texte.
À l'intérieur, cherchez une ligne "**usePlanetInv = true;**". Remplacez le "**true**" par "**false**". On obtient donc "**usePlanetInv = false;**".
Une fois que c'est fait, sortez de l'éditeur de texte en sauvegardant la modification que vous venez de faire.
Chargez le jeu et vous verrez que si vous commencez une nouvelle campagne, vous aurez accès à tous les pilotes, véhicules, équipements et armements.

COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR



CHEAT CODES

Pendant une partie, tapez au clavier le code "**GONZOOPERA**". Ensuite, il vous sera possible d'utiliser les combinaisons de touches suivantes :

"**CTRL**" et "**I**" - Active ou désactive l'invincibilité. Un petit "I" rouge apparaît en haut à gauche.
"**CTRL**", "**SHIFT**" et "**N**" - Permet de passer à la mission suivante.
"**SHIFT**" et "**X**" - Téléporte le soldat sélectionné à l'endroit où se trouve le curseur.
"**SHIFT**" et "**F2**" - Change le mode vidéo en 640 x 480.
"**SHIFT**" et "**F3**" - Change le mode vidéo en 800 x 600.
"**SHIFT**" et "**F4**" - Change le mode vidéo.

DE NIVEAUX

Voici les codes de tous les niveaux :

MODE FACILE
Quand la ville dort - **8K2IX**
Tombée du ciel - **9R291**
Le marteau de Thor - **44G9J**
Devine qui vient dîner ce soir ? - **4HSAB**
Le nid d'aigle - **J8TSN**
La grande évasion - **LUK2L**
Les liaisons dangereuses - **DUSLZ**

MODE DIFFICILE
Quand la ville dort - **WNNOV**
Tombée du ciel - **3LRVL**
Le marteau de Thor - **EUJZR**
Devine qui vient dîner ce soir ? - **68EKF**
Le nid d'aigle - **HK1YJ**
La grande évasion - **XGBNS**
Les liaisons dangereuses - **YRGOV**

SPORTS CAR GT

CHEAT CODES

Sur l'un des menus du jeu (comme celui où l'on peut créer un nom de joueur), tapez le code "**ISI-CHEESEMAN**". Vous verrez alors le message "**Cheat Mode Enabled**" apparaître en haut à gauche de l'écran. Vous pourrez alors utiliser les codes suivants :

ISI-TBONE - Permet d'accéder à toutes les voitures ainsi qu'à tous les circuits.
ISI-CORSICA – Donne toutes les pièces détachées aux voitures qui vous appartiennent.
ISI-PLAGUE - À chaque fois que vous tapez ce code, cela vous donne accès à la catégorie supérieure de Championnat en mode "Courses professionnelles". Il faut donc le taper plusieurs fois pour accéder au "World GT".
ISI-AARDVARK - Donne cinq millions de crédits.
ISI-DELICATE - Active ou désactive le "Kitty Cat Mode".
ISI-CHEESEMAN - Active ou désactive la possibilité d'entrer des codes.

GRAND THEFT AUTO LONDON 1969

CHEAT CODES

Au début d'une partie, vous devez entrer votre nom. À la place, utilisez l'un de ceux qui suivent :

6661970 - Vies infinies.
flashmotor - Permet d'accéder à tous les niveaux.
herc - Permet d'accéder à tou les niveaux et donne les vies infinies.
averyrichman - 999999999 points.
iamgod - Vies infinies et multiplicateur x 10.
super well - Permet d'accéder à tous les niveaux.

rommel - Permet d'accéder à tous les niveaux.
travelcard - Permet d'accéder à tous les niveaux et donne les vies infinies.

SILVER

ASTUCE

Lorsque vous avez trois coéquipiers (ou plus), l'un d'eux (ou plus) doit rester au Camp des Rebelles. Si les deux alliés qui vous accompagnent ont besoin de beaucoup de points de vie, ne gaspillez pas de potions de vie. Rendez-vous au Camp des Rebelles (appuyez sur la touche "M" pour atteindre la carte et y sélectionner le Camp), où vous désélectionnez vos deux compagnons pour en prendre un autre. Resélectionnez-les alors et ils auront tous les deux retrouvé tous leurs points de vie et de magie.

Pour David, rendez-vous chez lui et prenez deux fois à droite puis une fois vers le haut pour arriver dans une clairière illuminée par des rayons de soleil. Mettez David dans le cercle pour qu'il y reprenne tous ses points de vie (pas ceux de magie). Attention, ce cercle doit recharger un certain temps avant que vous puissiez revenir faire le plein de points de vie. Si le cercle est prêt, vous verrez des lumières jaunes tout autour.

GILSON Sébastien (segi7@yahoo.fr)

FOOTBALL MANAGER SAISON 98/99

ASTUCE

De nombreux joueurs inconnus peuvent être achetés au cours de la première saison à des prix très intéressants. Ils ont une marge de progression importante et permettent de monter une équipe redoutable à peu de frais. En voici une liste non exhaustive :

NOM	POSTE	CLUB (Pays, division)	VALEUR DEPART (Environ)	VALEUR FIN de SAISON 1 (Environ)
Renato LEVY	MAC	FSV Frankfurt (All, RL-S)	1,6 M	62 M
Emanuele GIULIANA	AA	FSV Frankfurt (All, RL-S)	750 K	48 M (80 M en saison 2)
Panagiotis DELIGIANNIDIS	DA	Vfb Stuttgart A (All, RL-S)	100 K	25 M (42 M en saison 2)
Mimes MESIC	AB	VfB Stuttgart A (All, RL-S)	280 K	64 M
Devrim KALAYCI	DAC	Borussia Dortmund A (All, RLWS)	530 K	41 M
Antonio DA SILVA	MA	SG Eintracht Frankfurt (All, BL1)	19 M	62 M
Davide CARFORA	M D	Genoa (I, B)	9,9 M	68 M
Gianluca TRIUZZI	AA	Napoli (I, B)	9,9 M	39 M (52 M en saison 2)
Luigi MALAFRONTE	D D	Napoli (I, B)	8,2 M	25 M (38 M en saison 2)
Sergio GAMIZ	MAD	Badajoz (E, Div2)	3,1 M	59 M (70 M en saison 2)
Lionel SCALONI	MAD	Deportivo La Coruna (E, Div1)	16 M	65 M
Fabian ERNST	DAD	Hamburger SV (All, BL1)	7,4 M	23 M (41 M en saison 2)
Rui RICA	G	Ourense (E, Div2)	2,2 M	36 M
Alexander KUSCHMANN	G	Borussia Dortmund A (All, RLWS)	600 K	13 M (35 M en saison 2)

D'autres joueurs permettent également de belles plus-values, mais sur une période plus longue.

Sandra Di Cola (sandra.dicola@wanadoo.fr)

SILVER

ASTUCES

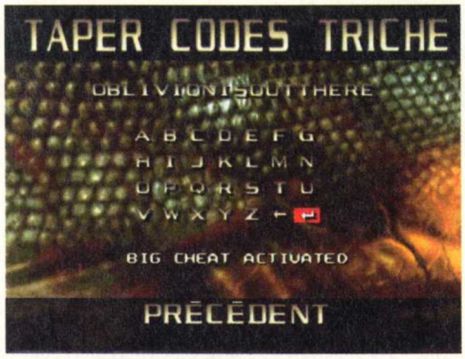
Vous devez donner un nounours au petit Jimmy. En fait, il se trouve dans la prison. Donnez le nounours à Moss, qui s'avère être le petit Jimmy.
Pour trouver le meilleur bouclier du jeu, c'est-à-dire le bouclier losange (10 000 de protection contre 1 600 pour le bouclier enchanté), allez sur l'espèce de terrasse qui vous donne une vue panoramique sur la rivière de sang à Metalon. Cela se trouve un peu avant la rencontre avec le premier sous-boss.

ROULLET Florence (poeiti@mailcity.com)

TUROK 2

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants sur le menu "**TAPER CODES TRICHE**". Chacun d'eux va activer une option (ou plusieurs) sur le menu "**CODES TRICHE**". Il faudra ensuite aller sur l'écran "**CODES TRICHE**" pour activer ou désactiver les options qui vous intéressent.



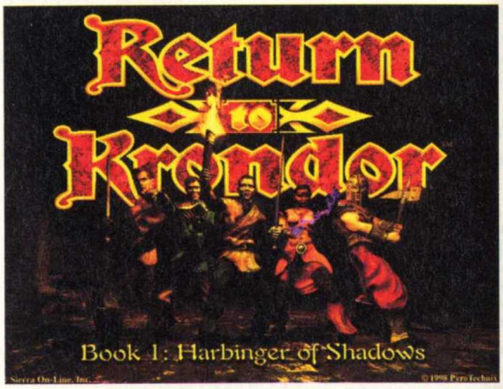
BIGBADNOODLE - Active le mode Grosse tête sur l'écran "CODES TRICHE".
HENRYSBILERP - Active le mode Gouraud sur l'écran "CODES TRICHE".
TROMPEM - Active le mode Gros pieds Grosses mains sur l'écran "CODES TRICHE".
HELLOSTICKY - Active le mode Trait sur l'écran "CODES TRICHE".
INEEDAUPS - Active le mode Cité sombre sur l'écran "CODES TRICHE".
JANESSPECIALWORLD - Active le mode Delicieuses rayures sur l'écran "CODES TRICHE".
LEGOMANIAC - Active L'attaque de Zach sur l'écran "CODES TRICHE".
LILLIPUTIAN - Active le mode Minuscule sur l'écran "CODES TRICHE".
PICASSO - Active le mode Stylo et encre.
WIZARDOFOZ - Active le mode Délicieuses rayures sur l'écran "CODES TRICHE".
YOQUIEROJUAN - Active le mode Code triche de Juan sur l'écran "CODES TRICHE".
OBLIVIONISOUTTHERE - Affiche "BIG CHEAT ACTIVATED" et active toutes les options de l'écran "CODES TRICHE".

GARDER LES CHEAT CODES

Les Cheat Codes sont désactivés à chaque fois que vous lancez le jeu. C'est assez gênant puisque cela vous oblige à retaper les codes à chaque fois. Pour remédier à ce problème, faites simplement une sauvegarde dans le jeu à n'importe quel endroit. La prochaine fois que vous lancerez les jeux, rechargez cette sauvegarde et tous les codes que vous aviez entrés seront réactivés. Bien entendu, il s'agira seulement des codes enregistrés au moment où vous aviez fait la sauvegarde !

RETURN TO KRONDOR

CHEAT CODE



La première chose à faireest d'activer la possibilité d'entrer des codes. Pour cela, ouvrez le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur (par défaut, c'est "**C:\Sierra\RtK**". Dans ce répertoire, il y a un fichier "**RTKRONDOR.INI**". Double-cliquez dessus et il sera automatiquement chargé dans le bloc-notes de Windows. Cherchez une ligne "**Console=0**" qui doit se trouver juste sous "**[Console]**". Remplacez le "**0**" par un "**1**" pour obtenir "**Console=1**". Sauvegardez la modification que vous venez de faire et sortez du bloc-notes. À présent, à chaque fois que vous chargerez le jeu, il vous sera possible d'utiliser une combinaison de touches pour vous permettre d'entrer un code.
Pendant une partie, appuyez sur les touches "**ALT**" et "**C**" en même temps et vous verrez apparaître un dollar vert en bas à gauche de l'écran. À côté, il y a un curseur qui clignote, montrant qu'il est possible d'entrer un code. Tapez le code "**PYROMANIA**" et appuyez sur "**ENTREE**". De cette manière, vos lanceurs de sorts ne consommeront plus du tout d'énergie magique. De plus, ils auront accès à tous les sorts. Pour faire disparaître la console, appuyez de nouveau sur "**ALT**" et "**C**" en même temps.

COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR

ASTUCE

Pour vous débarrasser d'un soldat ennemi gênant avec une porte dans son champ de vision, mettez un soldat devant la porte. Ensuite, attendez qu'il se fasse repérer par le soldat ennemi. Laissez l'ennemi arriver et sortez au moment exact où il touche la marque verte de votre soldat lorsque celui-ci est sélectionné. Il devrait entrer sans jamais ressortir. Mais faites attention car ensuite, vous ne pourrez plus entrer par cette porte sous peine de vous faire tuer. Bien entendu, pour que cette astuce fonctionne, il faut agir exactement au bon moment et donc avoir un timing parfait !

FOURNIER Clément

ROLLCAGE

CHEAT CODES

Sur l'un des menus du jeu, il est possible de taper l'un des codes suivants. Si vous l'avez entré correctement, vous devriez entendre un effet sonore.

GIVEMESCORPIO - Active ou désactive l'accès à la coupe "Scorpion".
GIVEMETAURUS - Active ou désactive l'accès à la coupe "Taureau".
REFLECTIONS - Active ou désactive le mode Miroir.
JACKIMFLYING - La gravité terrestre est moins importante.
FLYMETOTHEMOON - Gravité terrestre faible.
BRINGMEBACKTOEARTH - Gravité terrestre normale.
BIGANDPINK - Active ou désactive l'accès à la difficulté "Élevée"
TROTTERS - Active ou désactive l'accès à la difficulté "d'Expert" et donc aux coupes "Scorpion" et "Taureau".
WARPSPEEDMRSULU - Augmente la vitesse.
WRECKEDONSPEED - Augmente l'accélération.
SNAR - Active ou désactive l'affichage d'un écran avec les programmeurs du jeu à la place de l'écran de chargement normal ("Rollcage").
IAMALAZYBASTARD - Affiche le menu "Débogage" qui donne accès à un grand nombre d'options qui permettent, entre autres, d'activer ou désactiver le mode Miroir, les coupes... Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :
BILLYTHEWHIZZ
NETWORKFUN

TONON Grégory

SILVER

COFFRES INVISIBLES

Voici l'emplacement de trois coffres invisibles.
Le premier se trouve dans la bibliothèque, sur l'écran où il y a le téléscope, au pied de l'escalier.
Le deuxième se trouve dans la région sous-marine. Pour être exact, c'est deux écrans après votre arrivée dans cette région.
Le troisième se trouve dans les marais. Sur l'écran qui précède celui du monastère, au pied des deux torches entourant l'escalier.

DJ112 (dj112jc@netclic.fr)

Nouveau !
PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy
Les Jeux Vidéo comme tu ne les as jamais lus

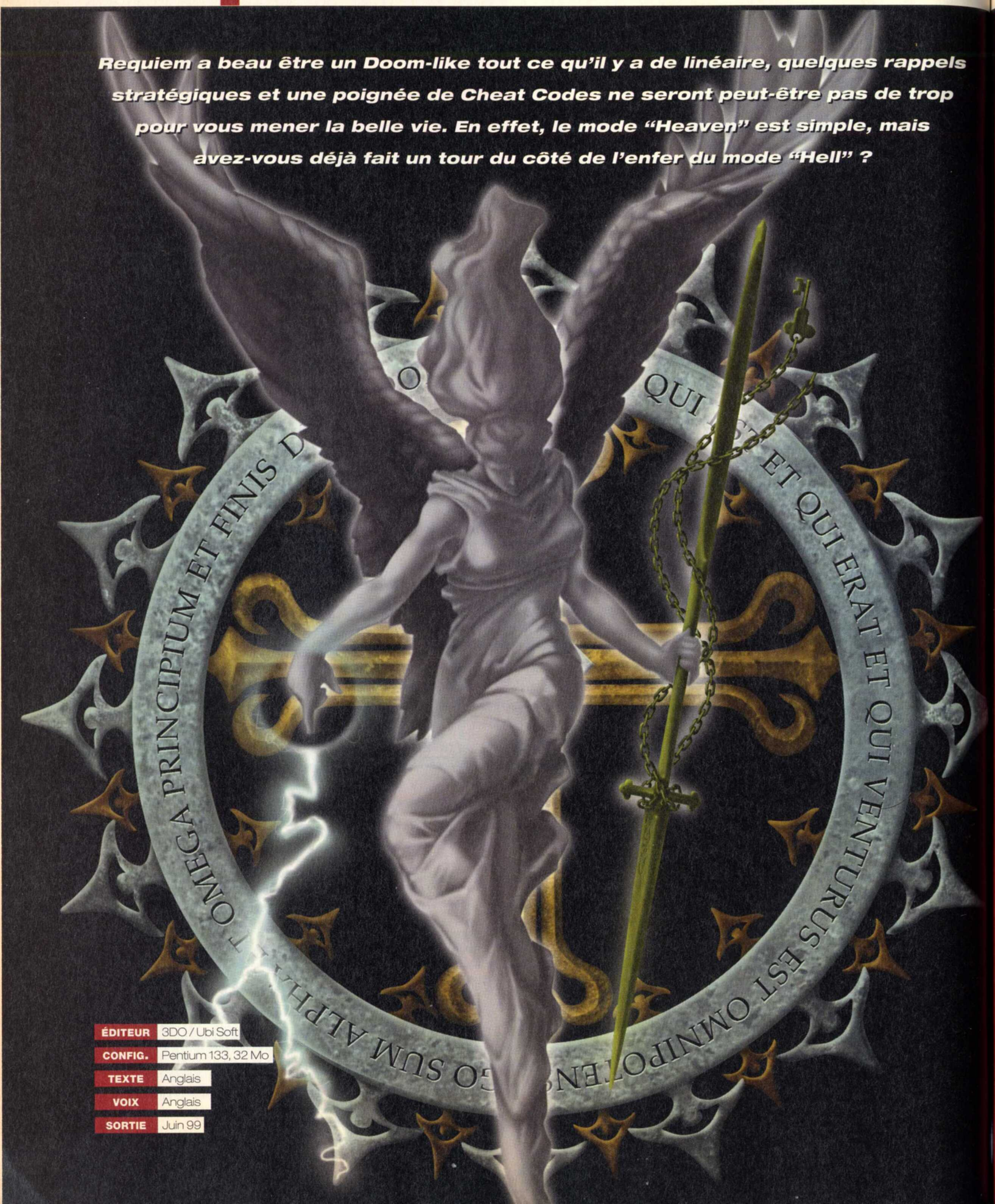
200 trucs et astuces
+
CADEAU ton super transfert de l'été

15 F SEULEMENT
CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

GUIDE

Requiem

Requiem a beau être un Doom-like tout ce qu'il y a de linéaire, quelques rappels stratégiques et une poignée de Cheat Codes ne seront peut-être pas de trop pour vous mener la belle vie. En effet, le mode "Heaven" est simple, mais avez-vous déjà fait un tour du côté de l'enfer du mode "Hell" ?



ÉDITEUR	3DO / Ubi Soft
CONFIG.	Pentium 133, 32 Mo
TEXTE	Anglais
VOIX	Anglais
SORTIE	Juin 99

LES CHEAT CODES

On vous les a déjà passés au mois de mai, cependant ce n'est pas une raison pour les rappeler aujourd'hui. Vous n'allez tout de même pas débourser 40 balles pour quelques malheureux codes ! Bref, voici la liste des codes à taper pour être plus fort que Dieu lui-même. Si, c'est possible.
Pendant une partie, appuyez sur la touche "Entrée". Un curseur apparaît, vous permettant de taper les différents codes. Ensuite, appuyez à nouveau sur "Entrée" pour le valider.

CSYHWH	***invulnérabilité (God Mode)***
CSGUNS	***toutes les armes***
CSAMMO	***munitions maximales***
CSROSARY	***tous les pouvoirs activés***
CSHEALTH	***énergie vitale maximale***
CSSHROUD	***armure maximale***
CSESSENCE	***essence maximale***
CSBLAH	***informations affichées à l'écran***
CSBACK	***retour au début du niveau en cours***
CSITEMS	***Medlab Pass***
CSSTIGMATA	***Medlab Pass***
CSPORTAL	***passages entre les différentes zones affichées***
CSMILTON	***touches activées :***
F1	***God Mode On/Off***
F2	***Fly On/Off***
F8	***Mode fil de fer On/Off***
F9	***Medlab Pass, énergie et essence au maximum***
F11	***retour au début du niveau en cours***

Attention ! Le clavier est géré comme un clavier Qwerty. Voici la correspondance des touches :

A	***-***	***Q***
Z	***-***	***W***
M	***-***	***?***

Requiem étant un Doom-like très orienté vers l'action, comme l'étaient Quake et même Doom, l'aventure et la réflexion tiennent une place infime dans le déroulement de l'intrigue. En effet, il vous suffira souvent de viser bien et vite pour avancer. Cependant, Requiem n'est pas non plus un Space Invaders, et quelques conseils peuvent se révéler utiles si vous débutez dans le genre ou si vous êtes bloqué à un endroit particulier.

BIEN DANS SES DOIGTS, BIEN DANS SA PEAU

Avant toute chose, nous vous conseillons de redéfinir les touches du clavier pour que Requiem devienne un jeu rapide que vous aurez bien en main.

Allez donc dans "Options", puis dans "Controls". De nos jours, pour survivre dans un Doom-like, il faut utiliser la souris d'une main et le clavier de l'autre.
L'un des mouvements les plus importants est le pas de côté, noté "Move left" et "Move right" dans l'écran de configuration. Utilisez respectivement les flèches "Gauche" et "Droite" du clavier à cet effet. Pour tourner le regard à gauche et à droite ainsi que vers le haut et le bas, vous utiliserez la souris. Pour avancer dans la direction du regard, il vous suffira alors d'appuyer sur la flèche "Haut". En utilisant cette configuration, vous pourrez tourner autour de votre adversaire tout en le mitraillant. Il suffit d'utiliser les touches "Droite" et "Gauche" en corrigeant l'alignement avec la souris. Parole de fou du fusil, cette configuration est la plus efficace dans ce type de jeu !
Mais pour ne pas perdre vos repères, il faut bouger la main gauche le moins possible. Pour le saut ("Jump"), vous pouvez donc utiliser la touche "Shift" et pour vous accroupir ("Crouch") la touche "Ctrl" avec l'auriculaire. C'est sportif, mais efficace !
Concernant les touches Power Menu, Cycle Weapons et Cycle Powers, utilisez par exemple les touches "Suppr", "Fin" et "Page Down". Vous pouvez aussi utiliser la touche "Entrée" pour parler et activer les leviers (Talk/Activate). Attention dans ce cas à réaffecter une touche à la console pour pouvoir entrer les codes ("Tab" par exemple). Vous pouvez enfin utiliser le "Mouse Z Control" pour changer d'arme plus rapidement (ce qui est efficace car Requiem ne vous fait pas changer d'arme lorsque vous n'avez plus de munitions !).
Les autres raccourcis clavier ne seront pas indispensables, car un peu lents au cœur de l'action.

LES ARMES QUI TUENT

Comme tout Doom-like qui se respecte, Requiem vous propose tout un lot d'armes plus ou moins puissantes qu'il faudra connaître pour les utiliser à bon escient. En effet, selon l'ennemi que vous affronterez, il faudra faire le bon choix pour progresser dans de bonnes conditions pour ne pas gaspiller ses munitions (bien qu'en mode "Heaven" ou "Paradis", elles soient très nombreuses).

• **Pistolet** ("Nakael Handgun") : la première arme trouvée par Malachi. Elle a une faible cadence de tir, et il ne faut s'en servir que contre un adversaire isolé et faible (humain ou chien de l'enfer). En visant dans la tête, les dégâts seront suffisants pour s'en défaire à moindre coût.

• **Mitrailleuse** (Azazel Assault Rifle) : sa cadence de tir en fait l'arme parfaite contre la majorité des ennemis (sauf les démons les plus puissants). Comme il est inutile de recharger, vous pouvez balayer la salle, car sous la puissance de l'impact, l'ennemi ne pourra pas riposter. Inconvénient : cette stratégie de "débutant" coûte très cher en cartouches !

• **Fusil à pompe** ("Trinity Combat Shotgun") : ce fusil à pompe n'est efficace qu'à faible distance. En effet, les plombs s'en échappent en s'évasant, criblant l'espace de projectiles. Si l'ennemi est trop loin, vous ne ferez que le blesser légèrement. En revanche, au corps à corps, un coup suffit généralement.

• **Lance-grenades** ("Belzebomb Grenade Launcher") : ce lance-grenades semble tiré du premier Quake. Il tire une grenade qui explose lorsqu'elle rencontre un obstacle. Dans le cas contraire, elle rebondit et explose un peu plus tard. Efficace contre les ennemis puissants, son manque de précision le rend peu pratique dans la plupart des combats.

• **Lance-missiles** (Murmur Missile Launcher) : ce lance-roquettes est l'arme la plus puissante du jeu. Aucun ennemi ne peut y résister très longtemps. Attention, bien sûr, à la zone d'effet. Requiem vous fait combattre des ennemis parfois rapides, aussi ne tirez pas par réflexe, sans quoi vous en vivrez pas longtemps !

• **Fusil à lunette** (Senciner Sniper Riffle) : inutile. Mis à part pour tuer les insectes avant qu'ils ne décollent, ce fusil ne vous servira que très rarement. En effet, les ennemis vous voient venir de loin, et la police aura tôt fait de vous cribler de balles avant que vous ne puissiez faire mouche !

• **Railgun** (Revelation Railgun) : honteux. La dernière arme de Requiem, celle que l'on attend avec impatience, se révèle encore plus nulle que le Senciner. Cadence de tir lamentable rendant toute précision impossible, et efficacité assez douteuse. À éviter !

Vous aurez compris en lisant ce qui précède que les armes à recommander sont en priorité l'Azazel, le Murmur et surtout le Trinity pour le corps à corps.

LA MAGIE QUI FAIT PEUR

Requiem vous propose tout un assortiment de sorts fort sympathiques qui, s'ils sont parfois totalement inutiles, rendent cependant ce jeu follement simple dès qu'on en possède suffisamment : rapidité, vie supplémentaire, mort sur le coup... Jusqu'alors, aucun Doom-like ne nous avait offert autant de possibilités de tuer sans risquer sa vie !
Malachi possède donc une bibliothèques de sorts classés en quatre catégories plus ou moins importantes : l'attaque, la défense, le déplacement et l'interactivité.

En ce qui concerne l'attaque, on notera :
• **Exorcist :** un sort lançant un éclair absolument sans danger pour l'ennemi. Laissez tomber, il vous faudra gaspiller toute votre énergie magique (essence) pour venir à bout d'un chien des enfers. Rapport qualité/prix médiocre !

• **"Pentecost"** : nettement plus efficace que l'Exorcist, Pentecost vous permettra de faire le ménage assez efficacement. Un bon moyen de pallier un manque momentané de munitions !

• **"Brimstone" :** à réserver pour les grandes occasions, à savoir pour les ennemis les plus puissants que l'on rencontrera dans le jeu. En effet, ce sort fait très mal, mais coûte énormément d'énergie magique (essence). Cependant, son grand avantage est qu'il est quasiment aussi puissant qu'un lance-roquette, mais ne vous causera aucun dégat au corps à corps. Il vous faudra l'utiliser contre le deuxième Boss/Démon que vous aurez à affronter dans le jeu.

• **"Bloodboil" :** ludique, mais c'est tout. En effet, il est censé faire bouillir le sang de vos ennemis, mais cela prend tellement de temps que c'est plus un prétexte à voir exploser un corps qu'une arme réellement efficace.
• **"Lightning"** : encore un sort d'éclair, toujours assez peu efficace, mais plus tout de même qu'Exorcist. Oubliez-le sauf si vous n'avez plus de munitions.

• **"Locust" :** l'arme du couard par excellence. Très pratique, il suffit de cliquer lorsqu'un ennemi est dans la ligne de mire, puis de se cacher en attendant patiemment que l'ennemi meurt. Il permet de tuer les humains lourdement armés (fusil à pompe, double revolver ou lance-roquettes) sans avoir à risquer sa vie.

• **"To salt" :** joli. Il transforme l'ennemi en statue de sel. Inconvénient : il faut se trouver à proximité ; mais dans ce cas, c'est le sort le plus efficace du jeu !

• **"Apocalypse" :** laissez tomber. Comme son nom l'indique, Apocalypse envoie une énorme boule de feu dans la pièce, qui détruit tout sur son passage, vous compris. À n'utiliser qu'en dernier ressort, lorsque l'on peut s'enfuir sans problèmes...

Les meilleurs sorts sont donc sans hésitation "Brimstone", "Pentecost" et "Locust".

En ce qui concerne la défense, nous avons à notre disposition :

• **"Heal" :** permet de récupérer de l'énergie. Il n'y a pas de miracles, cela coûte beaucoup d'énergie magique (essence), puisqu'il faut dix points d'essence pour obtenir 5 points de vie. Mais si vous êtes dans un coin tranquille, vous pouvez refaire le plein !

• **"Deflect" :** censé dévier les tirs ennemis, ce sort se révèle sans intérêt. Oubliez-le et bougez pour éviter les tirs, on est dans un Doom-like, ne l'oubliez pas !

• "Holy Light" : éclaire les zones sombres. Utile de temps à autre, mais c'est surtout un gadget

• **"Banish" :** renvoie une créature dans l'au-delà. Pratique pour immobiliser les démons les plus faibles (et le premier Boss). À noter qu'il vous permettra de faire cesser les souffrances de Victor après que vous lui aurez donné les plans de bataille.

• **"Shockwave" :** déséquilibre les ennemis. Efficace lorsque l'on a à affronter une horde sauvage ! Il vous permet en effet de ne tirer que sur un seul ennemi à la fois sans risquer de mauvais coups pour autant et vous évite donc tout gaspillage de cartouches toujours malvenu.

Une fois que vous aurez acquis "Health", Requiem ressemblera plus à une balade bucolique qu'à autre chose ! Et en utilisant "Banish" contre les démons, vous n'aurez plus de problèmes pour les aligner !

Du côté interactivité, ce n'est pas le pied, car Requiem ne fait pas la part belle à l'aventure.
On notera cependant :

• **"Heal Other" :** permet de soigner un allié. Sans réel intérêt.

• **"Insist" :** l'autre sort indispensable du jeu ! Il permet de retourner un ennemi contre son camp. Inutile de combattre pendant ce temps. Lorsque les ennemis ont rendu l'âme, on peut tuer son "allié" sans qu'il riposte. Délirant, non ? (NDBC : et vachement fairplay !).

• **"Resurrect" :** ne sert qu'une fois, pour faire revenir Judith d'entre les morts. Mais c'est tout !

• **"Possess" :** étrange. Il vous permet de prendre possession du corps d'un ennemi et ainsi de progresser sans avoir à combattre (un comble !). Lorsque le sort cesse son effet au bout de quelques secondes, on se trouve "téléporté" à cet endroit. Plutôt sans intérêt.

Bref, en dehors d'"Insist" qui se révèle fort pratique (dans le même genre que "Locust"), laissez tomber les autres sorts.

Enfin, les sorts de mouvement vous donneront accès à une dernière façon de "tricher" dans Requiem :

• **"Haste" :** permet de se déplacer plus vite, ce qui se révèle utile pour ne pas s'endormir dans les passages les plus pénibles du jeu, à savoir les labyrinthes

qui semblent ne jamais devoir finir, ou pour revenir en arrière rechercher de l'énergie ou des munitions.

• **"Flight" :** permet de sauter à des hauteurs incroyables. Utile de temps à autre, sans plus.

• **"Warp Time" :** amis traîtres, bonjour. Avec ce sort, vous ralentirez le temps. Les ennemis ne vous verront pas vous déplacer, et vous pourrez en venir à bout sans soucis. Attention, le temps de rechargement du fusil à pompe s'en trouve lui aussi allongé dramatiquement. Avec "Warp Time", on a l'impression de jouer une scène de John Woo au ralenti !

Bref, avec "Warp Time", Requiem devient vraiment très, très facile !

LES BOSS

Requiem vous fera affronter trois démons durant votre partie. C'est le seul moment du jeu où vous aurez à réfléchir un minimum. Encore que cela ne soit pas tout à fait exact puisqu'on vous dit tout ici.

• PREMIER DÉMON

Banish + lance-grenades

Ils seront peut-être deux si vous avez pris un niveau de difficulté suffisamment élevé. Il faut agir en deux temps. Premièrement, envoyez un sort Banish pour l'immobilisation. Deuxième temps, lancez une grenade à l'aide du Grenade Launcher pour qu'elle explose sur le monstre. Quelques tirs plus tard, c'en est fini !

Faites attention à ses éclairs bleus. Il tire après avoir concentré son énergie (un halo bleu apparaît au sol). Déplacez-vous simplement de côté pour esquiver facilement l'attaque.

• DEUXIEME DÉMON

"Heal" + "Brimstone"

Cette garce vous en fera voir. Il faut agir vite et avoir un minimum de chance. Approchez-vous d'elle en restant toujours caché derrière les colonnes. Lorsqu'elle a cessé de tirer, envoyez-lui un sort "Brimstone" au corps à corps, puis reculez pour éviter la riposte. Lorsqu'elle lance ses myriades d'éclairs qui rebondissent sur les murs, déplacez-vous de façon à les éviter (il n'y a pas de miracle, et c'est là que la chance entre en jeu). Reprenez régulièrement de la vie à l'aide du sort "Heal" et attendez d'avoir assez d'énergie pour utiliser "Brimstone" !

• TROISIEME DÉMON

"Heal" + lance-roquettes

Il est facile à vaincre, puisqu'il suffit de ne pas le viser ! Prenez le lance-roquettes et tirez sur les murs près de lui lorsqu'il vole ou au sol devant lui lorsqu'il est posé. Le souffle des explosions le blessera, mais ce sera long. Évitez ses tirs et ses attaques en reculant et en tournant autour de l'arène. Encore une fois, reprenez régulièrement de la vie avec le sort "Heal".

C'EST PAR OÙ LA SORTIE ?

Avec Requiem, comme du temps de Wolfenstein 3D, la grande difficulté vient des labyrinthes. En effet, certains niveaux sont tellement énormes (en apparence), qu'on s'imagine qu'il va nous falloir des semaines pour en sortir. C'est peut-être vrai si l'on n'agit pas avec discipline et rigueur !

La technique qui fonctionne le mieux est encore celle de la main droite. Imaginez que vous ayez la main droite posée contre le mur de droite, comme un aveugle cherchant son chemin. En suivant toujours ce mur quelles que soient les intersections proposées, vous finirez par sortir de ces dédales plutôt pénibles. Évidemment, les ennemis vous poseront parfois quelques problèmes, mais c'est un Doom-like après tout, vous saviez à quoi vous en tenir !

Cependant, lors du passage dans les canalisations inondées, laissez tomber les poissons, utilisez le sort "Haste" pour vous déplacer plus vite, reprenez de temps à autre votre respiration, et tout se passera bien. En vous déplaçant aussi vite, ces poissons ne pourront pas vous attaquer au passage, et comme ils ne vous poursuivront pas, laissez votre cruauté de côté, vous en aurez fini d'autant plus vite !

JE SUIS MORT !

Requiem reprend vraiment le principe de Wolfenstein 3D, puisqu'il vous propose deux touches, l'une pour sauvegarder votre position très vite ("Quicksave"), et l'autre pour recharger instantanément cette sauvegarde. N'hésitez donc pas à en faire grand usage, quitte à réduire encore plus la durée de vie déjà faible de ce jeu. Et puis, c'est pratique pour éviter d'être surpris : en sauvegardant de la sorte avant d'ouvrir une porte ou d'emprunter un couloir suspect, on pourra recharger si l'on a été pris "en traître" par un ennemi embusqué.

Attention cependant à ne pas confondre les deux touches !

Lorsque vous aurez atteint un point de chargement, faites une sauvegarde avec un nom précis et chronologique pour vous y retrouver. Vous éviterez ainsi, en cas de mort subite, de repasser par ce point qui casse un peu le rythme du jeu. De plus, en adoptant cette méthode, vous serez sûr de sauvegarder régulièrement. En effet, il n'est pas rare que l'on oublie de sauvegarder dans le feu de l'action, ce qui se révèle énervant lorsque l'on meurt et que l'on s'aper-çoit que les trente der-nières minutes de jeu sont à reprendre intégralement. De plus, en agissant ainsi, vous pourrez revenir quel-ques étapes en amont si vous avez perdu trop de vie ou gaspillé trop de cartouches pour avancer convenablement dans le jeu.

ILLOGIQUE ?

Requiem a cependant un autre défaut en dehors de sa durée de vie un peu juste : les ennemis ont tendance à réapparaître n'importe comment. Ne soyez donc jamais confiant ! En effet, il se peut très bien qu'en attaquant un policier, une horde se "téléporte" dans votre dos et vous tue sans que vous compreniez ce qui vous arrive. Dans les combats, n'hésitez donc pas à être très mobile et à vous retourner de temps à autre pour ne pas vous faire prendre en sandwich, ce qui entraînerait certainement votre mort.

Vous connaissez à présent les pièges et les façons d'y remédier, ce qui est l'occasion de vous (re)plonger dans ce jeu dans le mode de difficulté le plus élevé pour vous rendre compte que Requiem n'est en réalité pas si facile que ça !

Yann Lebecque

148 pages pour choisir, installer et configurer votre PC pas à pas

PC MENSUEL NOUVELLE FORMULE SOLUCES

HORS-SÉRIE

WWW.PCSOLUCES.COM

AMÉLIOREZ ET INSTALLEZ VOTRE PC SANS SOUCI !

Processeur - Carte-mère - Disque dur - CD-Rom - Graveur - Mémoire - Carte vidéo - Carte 3D - Lecteur de disquettes - Carte-son - Carte SCSI - Boîtier Imprimante - Joystick - Kit DVD-Rom - Modem - Mise à jour du système...

500 TRUCS & ASTUCES POUR UTILISER WINDOWS

Base de registres - Bloc-notes Compression du disque dur Connexion - Corbeille - Explorateur Souris - Bureau - Fichiers - Textes Menu Démarrer - Polices Sauvegardes...

39F

+DE 400 PHOTOS

Mars/avril 1999 - 39 FF - 5,95 € • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 250 FL • Canada : 9,95 $ Can.

BULLETIN DE COMMANDE

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, réassort Hors-Série PC Soluces
6, bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex.

☐ Oui, je commande le Hors-série PC SOLUCES (UPGRADE) au prix de **49 FF*** (39 FF + 10 FF de port.)

Nom : ..... **Prénom** : ..... **Âge** : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... **Ville** : .....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS PUBLISHING par : Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire fin : |_|_|_|_| Signature obligatoire :

NOUVEAU ! Commandez directement vos magazines sur Internet, par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.

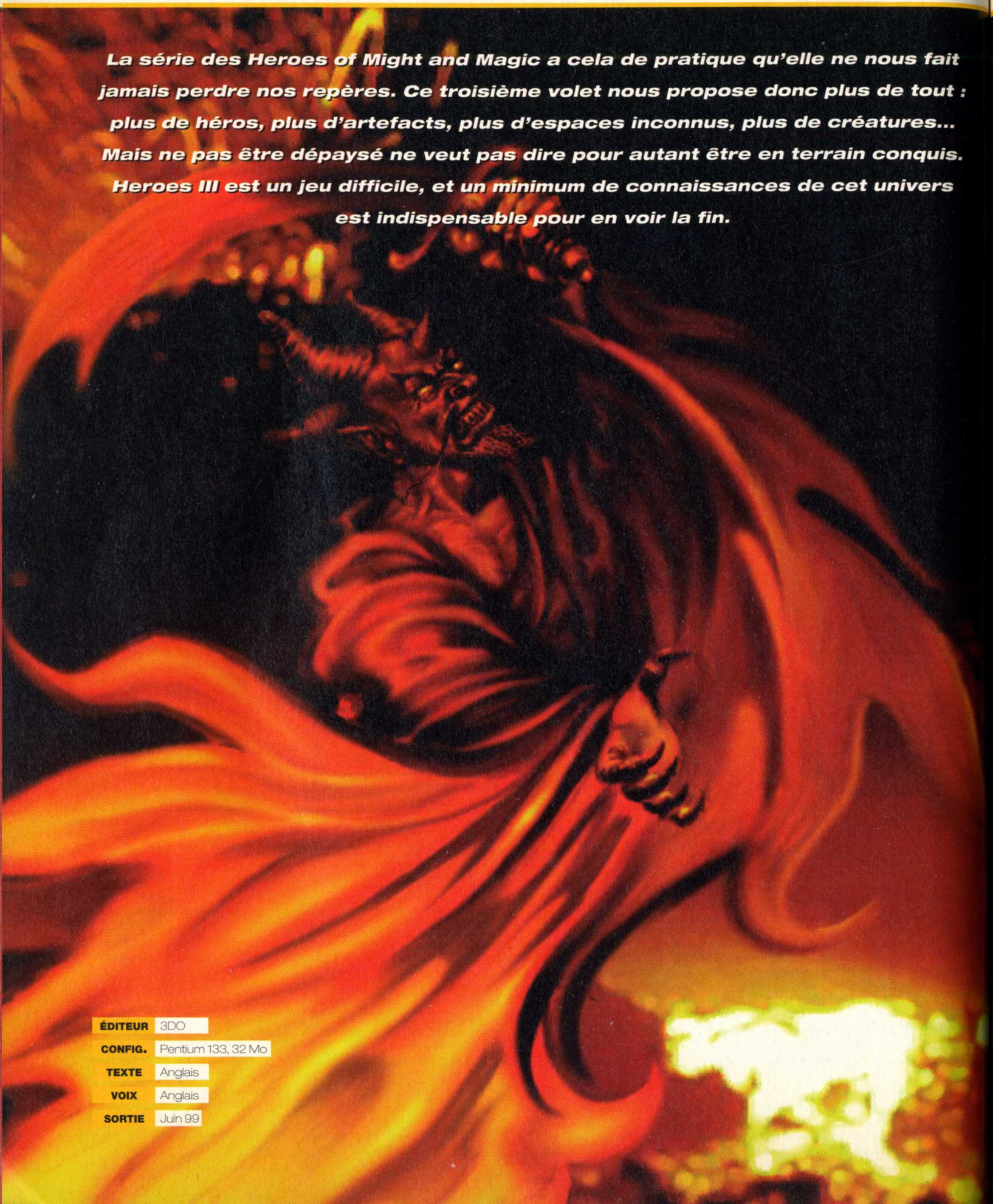
Sur Internet : hhtp://www.pcsoluces.com - Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PCSOLUCES* (*3615 et 3668 : 2,23 F/min)

(*) Offre valable dans la limite des stocks disponibles et pour la France métropolitaine uniquement. Pour les Dom Tom et le reste du monde, nous consulter au : 33 1 41 06 44 44. Réassort pour la Belgique, contactez Tondeur SA. Réassort pour la Suisse, contactez Edigroup SA. Voir sommaire page 4.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

Heroes of Might and Magic III

La série des Heroes of Might and Magic a cela de pratique qu'elle ne nous fait jamais perdre nos repères. Ce troisième volet nous propose donc plus de tout : plus de héros, plus d'artefacts, plus d'espaces inconnus, plus de créatures... Mais ne pas être dépaysé ne veut pas dire pour autant être en terrain conquis. Heroes III est un jeu difficile, et un minimum de connaissances de cet univers est indispensable pour en voir la fin.



ÉDITEUR	3DO
CONFIG.	Pentium 133, 32 Mo
TEXTE	Anglais
VOIX	Anglais
SORTIE	Juin 99

Heroes of Might and Magic III est un jeu stratégique dont l'une des plus importantes difficultés consiste en sa complexité apparente. Le nombre de paramètres à gérer est en effet conséquent et, sans un minimum de méthode, on risque d'être très vite perdu.

LES CHEAT CODES

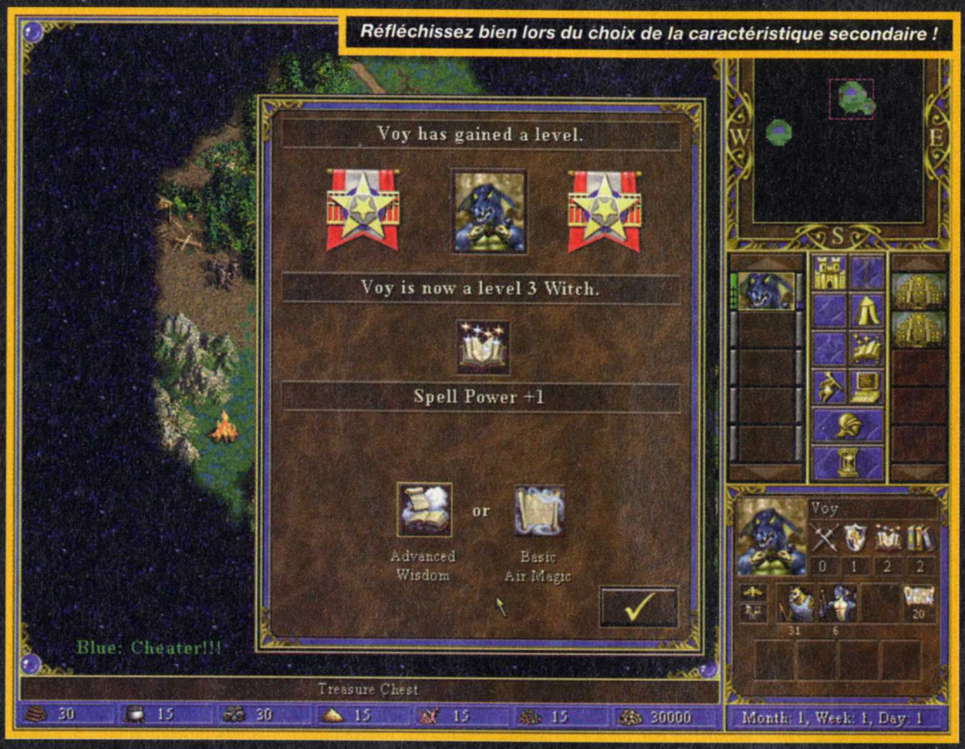
Sachez-le, ces Cheat codes (que nous avons publiés le mois dernier) vous permettront de terminer le jeu en très peu de temps, en vous rendant quasiment invulnérable. Cependant, en les utilisant à bon escient, vous ne perdrez pas tout le plaisir du jeu :
Pendant une partie, sur la carte principale, appuyez sur la touche "TAB". Ensuite, il vous sera possible d'entrer l'un des codes suivants en QWERTY. Comme le code s'affiche à l'écran au moment où vous l'écrivez, vous ne risquez pas de vous tromper. Appuyez ensuite sur la touche "ENTREE" pour le valider. Si le code fonctionne, le message "Cheater!!!" apparaît.

NWCCOCONUTS - Le héros sélectionné est capable de bouger à l'infini à chaque tour de jeu.
NWCCASTLEANTHRAX - Donne le maximum en chance (LUCK dans le jeu) au héros sélectionné.
NWCMUCHREJOICING - Donne le maximum en moral (MORALE dans le jeu) au héros sélectionné.
NWCIGOTBETTER - Augmente d'un niveau le héros sélectionné lorsque c'est possible.
NWCAVERTINGOUREYES - Donne 35 Archangels au héros sélectionné.
NWCFLESHWOUND - Donne 70 Death Knights au héros sélectionné.
NWCANTIOCH - Donne une tente, une balliste, ainsi que les munitions qui vont avec, au héros sélectionné.
NWCTIM - Donne tous les sorts et 999 points de magie au héros sélectionné.
NWCONLYAMODEL - Construit tous les bâtiments à l'intérieur de votre château.
NWCSHRUBBERY - Toutes les ressources sont augmentées de 100 unités.
NWCGENERALDIRECTION - Permet de voir toute la carte.
NWCALREADYGOTONE - Donne l'intégralité de la carte secrète.
NWCTROJANRABBIT - Vous donne la victoire pour la partie en cours.
NWCSIRROBIN - Vous fait perdre la partie en cours.
NWCPHISHERPRICE - Change les couleurs.

Précisons encore une fois que cela ne fonctionne que sur la carte principale du jeu. Celle où vous déplacez vos héros, pas sur les autres écrans du jeu (château, etc.).

Au cas où vous auriez des problèmes avec l'emplacement de certains caractères entre les claviers QWERTY et l'AZERTY, voici la correspondance des touches utilisées dans les codes :

"A" - "Q"
"M" - "?"
"W" - "Z"



Réfléchissez bien lors du choix de la caractéristique secondaire !

Les questions qui viennent à l'esprit sont les suivantes : quels sont les bâtiments à construire en priorité ? Faut-il beaucoup de héros, et lesquels ? Comment prévoir l'efficacité de ses troupes ? Comment ne jamais tomber à court de ressources ? Que faire des artefacts ?

QUELS BATIMENTS CONSTRUIRE ?

Dans Heroes of Might and Magic III, vous l'aurez remarqué, plus vous aurez de bâtiments, et plus vous serez fort. En effet, ils permettent d'une part de recevoir plus d'argent et de défendre vos villes, mais aussi de créer des monstres et des troupes en recevant éventuellement des bonus toujours très intéressants.
Il y a trois voies de développement pour vos villes : l'augmentation des ressources, le développement de son armée et l'accès à des bonus et des possibilités supplémentaires. Dans les premières missions, le développement de votre armée sera votre premier souci, du fait de la profusion de matières premières. L'accès aux nouvelles possibilités sera le plus souvent un luxe réservé aux missions les plus longues, quand vous aurez déjà construit le principal.
Votre première ville, à moins d'un revers de situation désagréable, sera votre ville principale durant tout le jeu. Prenez-en donc soin, surtout au niveau de la défense. En effet, à moins qu'il n'y ait une ville à proximité ou que la mission vous permette de posséder plusieurs villes, la capture d'une nouvelle ville vous demandera de gros sacrifices. Gardez toujours cela à l'esprit.
Alors, quel est le programme pour la première semaine ? A priori, dans les premiers tours, vous ne devriez pas affronter d'ennemis. Le développement de votre armée ne sera donc pas vital, et engranger un maximum de ressources est la meilleure façon d'avancer. Fort heureusement, vos villes vous donnent accès à des bâtiments qui vous aideront à devenir riche. Contentez-vous de construire, si ce n'est déjà fait, un ou deux générateurs de créatures pour conquérir sans trop de problèmes les ressources gardées par des monstres errants (mines, scieries...) et, comme les monstres sont créés le premier jour de la semaine, vous devriez avoir une armée suffisante dès la deuxième semaine. Cela dit, si vous préférez centrer votre stratégie sur les ressources, voici le meilleur moyen d'avancer vite :

- **1er jour :** Town Hall (augmente les revenus en or de 1000/jour).
- **2e jour :** Mage Guild 1.
- **3e jour :** Black Smith.
- **4e jour :** Market Place.
- **5e jour :** City Hall (augmente les revenus en or de 2000/jour).
- **6e jour :** Citadel.
- **7e jour :** Castle.
- **8e jour :** Capitol (augmente les revenus en or de 4000/jour).

Si vous préférez équilibrer la production de troupes et la récolte d'or, procédez comme suit :

- **1er jour :** Town Hall (augmente les revenus en or de 1000/jour).
- **2e jour :** générateur de créatures.
- **3e jour :** générateur de créatures.
- **4e jour :** Citadel.
- **5e jour :** Mage Guild 1.
- **6e jour :** Blacksmith.
- **7e jour :** Market Place.
- **8e jour :** City Hall (augmente les revenus en or de 2000/jour).

Un point important à garder à l'esprit concerne la

Ces génies défendent un point intéressant.

destination des constructions. En effet, il est inutile de construire des Guildes de magie ou des bâtiments donnant des bonus à vos héros, s'ils ne vont jamais dans cette ville. De même, ne laissez pas des villes très développées sans défense, sans quoi votre ennemi n'aura plus qu'à s'y installer et vous auriez alors le plus grand mal à les reconquérir. Ne vous installez donc pas dans toutes les villes que vous rencontrez si vous n'avez pas les moyens de les entretenir convenablement et si l'ennemi est proche. Inutile, enfin, d'enrôler un grand nombre de créatures si vous ne pouvez pas les envoyer vers vos héros les plus puissants. Un moyen pour pallier l'impossibilité de se déplacer des troupes sans héros est d'enrôler un héros de faible niveau qui devra faire le pont entre les villes où se trouvent les créatures et le front où se trouvent les héros puissants.

LA GUERRE

Les combats se feront soit contre les héros ennemis, soit contre les monstres errants interdisant l'accès à des ressources ou des artefacts. Comme au début de la partie, vous ne disposerez que de peu de ressources, l'accès aux mines doit être votre priorité. Mais ne foncez pas systématiquement tête baissée sur les monstres errants. En effet, quand vous serez assez puissant, ils pourront refuser le combat, voire proposer de rejoindre votre armée, ce qui sera "tout bénef'".

Voici une tactique qui peut porter ses fruits, si vous avez assez d'or mais plus de troupes à engager en début de partie : enrôlez plusieurs héros, et transférez la majeure partie de leurs troupes dans l'armée de votre héros le plus puissant. Vous aurez ainsi plus de combattants, ce qui vous donnera un certain avantage. Profitez-en pour affronter le plus rapidement possible les héros les plus faibles de l'ennemi, et prendre l'avantage. De plus, vos héros les plus faibles vous permettront d'aller conquérir les mines, l'activité principale sur certaines cartes.

Parlons à présent de stratégie. Vous aurez sans doute remarqué que vos troupes sont placées sur l'écran de combat de haut en bas. Leur place dépend de la place qu'ils occupent dans l'écran du héros. L'équivalence se fait de gauche à droite et de haut en bas. Pour placer une troupe tout en haut, il faut donc la mettre dans l'emplacement de gauche de l'écran du héros. Ne séparez que les troupes les plus fortes ou les plus nombreuses. En effet, deux petites troupes d'archers seront moins résistantes qu'une seule si elles se retrouvent au corps à corps. Prévoyez donc, avant d'engager le combat, quelle sera la meilleure tactique à adopter (par exemple, protéger les archers avec des troupes lentes, et décentrer les troupes ailées). Sachez aussi que si votre compétence Tactics est supérieure à celle de l'ennemi, vous pourrez placer vos troupes lors du combat. Prenez garde à ne pas entasser vos unités les unes contre les autres si vous avez affaire à un magicien puissant, car vous prenez le risque de subir une attaque de zone, comme Inferno ou Frost Ring.

L'ordre de combat se fait en fonction de la vitesse des troupes, par ordre décroissant. Les troupes ailées attaqueront donc toujours en premier, et les troupes utilisant des armes de jet en dernier, juste avant les machines de guerre. Vous saurez donc, a priori, quelles sont les unités qui attaqueront les premières. L'un des dangers pour votre armée viendra des troupes d'archers, qui devront être éliminées d'abord. Si elles sont peu nombreuses, vos archers pourront en venir à bout, mais vous pourrez aussi éventuellement leur jeter un sort d'éclair ou de boule de feu. Sachez aussi qu'une fois engagés au corps à corps (par une troupe volante), les archers ne pourront plus tirer à distance, et deviendront inoffensifs. De même, les unités ne peuvent que rarement contre-attaquer deux fois, envoyez donc plusieurs unités sur la même cible au corps à corps. Par exemple, sacrifiez une unité moyenne pour affaiblir une unité ennemie forte, avant de l'éliminer avec une de vos troupes puissantes.

LES HÉROS

L'un des maillons les plus importants de Heroes of Might and Magic III est formé, comme dans les épisodes précédents, par les héros. Ce sont eux qui permettent de se déplacer sur la carte, de conquérir des mines, des châteaux et d'anéantir l'ennemi. De même, les caractéristiques des héros influent sur celles des troupes qu'ils dirigent et les sorts qu'ils peuvent envoyer sont aptes à faire changer le cours de la bataille (avec des sorts comme Resurrect, Chain Lightning ou Blind). Faites donc attention à eux, et ayez toujours un œil sur la Mana dont ils disposent avant de les envoyer au combat, en utilisant éventuellement les puits pour cela. Il est terrible de s'apercevoir que le sort que l'on comptait utiliser ne peut pas l'être du fait de la petite quantité de Mana dont le héros dispose. Attention, ne misez pas tout sur la Mana, car face à un ennemi très supérieur en nombre, un sort par tour de jeu sera toujours insuffisant.

Lorsque l'expérience d'un héros lui permet de monter en grade, en gagnant un niveau, on a le choix d'une seconde caractéristique à augmenter. Choisissez-les en fonction de leurs caractéristiques (forcer sur la magie d'un barbare n'a pas tellement de sens).

Voici la liste des caractéristiques secondaires des héros :

- **Air Magic :** augmente l'efficacité des sorts de l'école de l'Air. Cela varie d'un sort à l'autre.
- **Archery :** augmente les dégâts infligés par les armes de jet.

Basic : les dégâts sont augmentés de 10 %.
Advanced : les dégâts sont augmentés de 20 %.
Expert : les dégâts sont augmentés de 30 %.

- **Armorer :** réduit les dégâts subis par les troupes.

Basic : les dégâts sont réduits de 5 %.
Advanced : les dégâts sont réduits de 10 %.
Expert : les dégâts sont réduits de 15 %.

- **Artillery :** augmente la puissance de la balliste et permet de tirer deux fois par tour. Il faut que le héros dispose d'une balliste pour que cela ait un effet !

Basic : la balliste a 50 % de chances de doubler les dégâts qu'elle inflige.
Advanced : la balliste a 75 % de chances de doubler les dégâts qu'elle inflige.
Expert : la balliste double les dégâts.

- **Ballistic :** augmente l'efficacité et le nombre de tirs de la catapulte lors des sièges.

Basic : la catapulte tire une fois, avec 60 % de chances de toucher le mur visé et 50 % de chances d'infliger le maximum de dégâts. Lorsque tous les murs sont détruits, la catapulte a moins de 60 % de chances de toucher les tourelles ou le pont-levis.
Advanced : idem que Basic, mais la catapulte tire deux fois.
Expert : la catapulte tire deux fois en infligeant le maximum de dégâts et 75 % de chances de toucher le mur visé. Lorsque tous les murs sont détruits, le pourcentage de chances de toucher le pont-levis ou les tourelles est inférieur à 75 %.

Vérifiez bien votre Mana et les sorts dont vous disposez avant le combat !

• **Diplomacy :** augmente la probabilité qu'une troupe rejoigne l'armée du héros au lieu de fuir et diminue le coût des rémissions ("surrending").
Basic : 25 % des créatures et réduction de 20 % du coût.
Advanced : 50 % des créatures et réduction de 40 %.
Expert : toutes les créatures et réduction de 60 %.
• **Eagle Eye :** permet au héros d'apprendre un sort jeté par le héros ennemi.
Basic : 40 % de chances d'apprendre un sort d'un niveau inférieur ou égal à 2.
Expert : 50 % de chances d'apprendre un sort d'un niveau inférieur ou égal à 3.
Advanced : 50 % de chances d'apprendre un sort d'un niveau inférieur ou égal à 4.
• **Earth Magic :** augmente l'efficacité des sorts de l'école de la Terre. Cela varie d'un sort à l'autre.
• **Estate :** augmente la quantité d'or produite.
Basic : 125 par jour.
Advanced : 250 par jour.
Expert : 500 par jour.
• **Fire Magic :** l'efficacité des sorts de l'école du Feu. Cela varie d'un sort à l'autre.
• **First Aid :** augmente l'efficacité de la tente que transporte le héros.
Basic : régénère jusqu'à 50 points de vie de la première créature de la troupe visée.
Advanced : idem avec 75 points de vie.
Expert : idem avec 100 points de vie.

• **Intelligence :** augmente la quantité maximale de Mana du héros.
Basic : augmentation de 25 %.
Advanced : augmentation de 50 %.
Expert : augmentation de 100 %.
• **Leadership.:** augmente le bonus de moral des troupes. Les Black Nights et Necromancers ne peuvent acquérir cette caractéristique secondaire.
Basic : le moral est augmenté d'un point.
Advanced : Le moral est augmenté de deux points.
Expert : le moral est augmenté de trois points.
• **Learning :** augmente l'expérience gagnée lors des combats.
Basic : augmentation de 5 %.
Advanced : augmentation de 10 %.
Expert : augmentation de 15 %.
• **Logistics :** augmente le potentiel de déplacement sur la terre.
Basic : augmentation de 10 %.
Advanced : augmentation de 20 %.
Expert : augmentation de 30 %.
• **Luck :** augmente la chance des troupes.
Basic : la chance est augmentée d'un point.
Advanced : la chance est augmentée de deux points.
Expert : la chance est augmentée de trois points.
• **Mysticism :** augmente le nombre de points de Mana régénérés chaque jour.
Basic : 2 points par jour.
Advanced : 3 points par jour.
Expert : 4 points par jour.

• **Necromancy :** lorsque le héros gagne le combat, une partie des morts est transformée en squelettes qui viennent grossir son armée.
Basic : 10 % des pertes ennemies sont transformés.
Advanced : 20 % des pertes ennemies sont transformés.
Expert : 30 % des pertes ennemies sont transformés.
• **Navigation :** augmente le potentiel de déplacement sur l'eau.
Basic : augmentation de 50 %.
Advanced : augmentation de 100 %.
Expert : augmentation de 150 %.
• **Offense :** augmente la puissance des attaques au corps à corps.
Basic : les dégâts sont augmentés de 10 %.
Advanced : les dégâts sont augmentés de 20 %.
Expert : les dégâts sont augmentés de 30 %.
• **Pathfinding :** réduit les malus de déplacement sur les terrains difficiles.
• **Résistance :** réduit les chances d'être victime d'un sort ennemi.
Basic : le sort a 5 % de chances d'échouer.
Advanced : le sort a 10 % de chances d'échouer.
Expert : le sort a 15 % de chances d'échouer.
• **Scholar :** permet d'échanger des sorts avec les autres héros.
Basic : sorts de niveau 2 et inférieur.
Advanced : sorts de niveau 3 et inférieur.
Expert : sorts de niveau 4 et inférieur.
• **Scouting :** augmente le champ de vision de héros.
Basic : rayon augmenté d'une case.
Advanced : rayon augmenté de deux cases.
Expert : rayon augmenté de trois cases.
• **Sorcery :** augmente des dégâts infligés par les sorts.
Basic : augmentation de 5 %.
Advanced : augmentation de 10 %.
Expert : augmentation de 15 %.
• **Tactics :** permet de placer les troupes sur le terrain avant le combat si le niveau de Tactics du héros est supérieur à celui de son ennemi.
Deux niveaux de différence : les troupes peuvent se déplacer librement avant le combat sur les quatre colonnes de gauche.
Un niveau de différence : les troupes peuvent se déplacer librement avant le combat sur les deux colonnes de gauche.
• **Water Magic :** augmente l'efficacité des sorts de l'école de l'Eau. Cela varie d'un sort à l'autre.
• **Wisdom :** permet au héros d'apprendre des sorts au-delà du niveau 3.
Basic : sorts de niveau 3 ou inférieur.
Advanced : sorts de niveau 4 ou inférieur.
Expert : tous les sorts.

COMMENT AGIT L'ORDINATEUR ?

Comme tout jeu de stratégie, Heroes of Might and Magic III dispose d'une Intelligence Artificielle qui lui permet d'agir plus ou moins logiquement pour remporter la victoire. En connaissant sa stratégie, vous devriez pouvoir prévoir ses déplacements dans une certaine mesure, ce qui vous donnera un avantage indispensable devant la difficulté de certaines missions.
Lors des combats, l'ordinateur tentera de maximiser vos pertes en minimisant les siennes, ce qui est logique. Il prend ainsi en compte les troupes s'étant déjà déplacées, et celles qui ne peuvent plus contre-attaquer (il pourra envoyer une troupe faible pour empêcher une contre-attaque ultérieure). Il préférera aussi choisir les

Les objets magiques font partie de la stratégie gagnante.

cibles dont les créatures sont déjà très affaiblies. Ses troupes utilisant les armes de jet s'en prendront en priorité à vos troupes utilisant elles aussi des armes de jet, jusqu'à ce qu'elles soient engagées au corps à corps.
Il fera en sorte de toujours garder ses troupes hors de portée de vos troupes les plus rapides pour bénéficier de la première attaque et espacera ses troupes pour éviter les effets de zones de certaines de vos troupes (boules de feu, par exemple).
Concernant les déplacements sur la carte, l'ordinateur agit comme un explorateur. Son but premier est de contrôler un maximum de ressources et de prendre autant de trésors et d'artefacts que possibles. Il ne s'approchera pas de vos héros s'ils sont trop puissants, ce qui est un bon moyen pour le tenir à distance de vos villes. De plus, il suffit de faire "peur" à l'ordinateur en risquant de lui causer plus de 25 % de dégâts pour qu'il ne s'approche pas. Pratique pour bloquer un passage stratégique (la zone de blocage correspondant au rayon de déplacement du héros).

QUELLES SONT LES BONNES STRATÉGIES À ADOPTER ?

Votre but principal est de conquérir les villes ennemies. Mais, comme lors des précédents volets, les stratégies se divisent en trois étapes : le tout début, le milieu et la fin de la mission. Dit comme ça, cela semble trivial mais avec les explications qui vont de pair, tout s'arrange.

• Au début, n'engagez pas trop de héros. Deux ou trois est un bon chiffre, car ils coûtent cher, dispersent vos unités, et complexifient la stratégie. Choisissez un héros qui deviendra le général de votre armée, et un ou deux "scouts". Ces derniers devront explorer le terrain, et laisser le futur général combattre (avec toutes les unités disponibles) pour accumuler de l'expérience et voir son niveau monter. Ne mettez que des troupes rapides dans les armées de scouts, pour les rendre le plus mobile possible.
Si vous avez le choix entre un objet (coffre, artefact, or...) et une ressource (mine...) choisissez toujours la ressource, car l'objet sera toujours présent au tour suivant, et vous perdriez un jour de production. Cherchez en priorité les scieries (Sawmills) et les mines de pierre (Ore Pits) qui seront nécessaires pour la construction des premiers bâtiments.
Lorsque vous envahirez une ville neutre, ne perdez pas de temps et d'argent à l'améliorer, concentrez vos efforts sur votre ville principale, et cherchez plus tard à construire des City Halls pour augmenter vos revenus en or. En effet, ces villes sont de toute façon vulnérables et il serait dommage de les perdre au profit de l'ennemi alors qu'elles ont coûté très cher.
Si vous rencontrez un héros ennemi, laissez le général attaquer. Si le général est trop loin, ne ramenez pas votre scout vers le centre de votre territoire car cela dévoilerait une partie de ce dernier à l'ennemi, ce qui est cher payé pour un héros de faible niveau. Attaquez le héros ennemi pour le ralentir, ou éloignez-vous pour l'attirer dans une zone stratégiquement neutre.

• Lorsque la partie sera suffisamment avancée, c'est-à-dire que votre ville sera bien développée et que la production de troupes puissantes est possible, il faudra penser à vous étendre sur le territoire.
Vous devrez songer à posséder un voire deux généraux supplémentaires, que vous devrez donc faire évoluer en leur permettant de récupérer et de disperser l'or ou en les faisant combattre les héros ennemis faibles et les créatures errantes. Pensez à centrer la production dans la ville la plus proche du début de l'attaque. Faites des super scouts, suffisamment bien accompagnés pour affronter les monstres errants, voire affronter un héros ennemi. Si un général ennemi s'approche d'eux, éloignez-les de votre propre territoire en allant dans les zones inexplorées. S'il les poursuit et les rattrape, faites le maximum de dégâts à ses troupes, puis rendez-vous

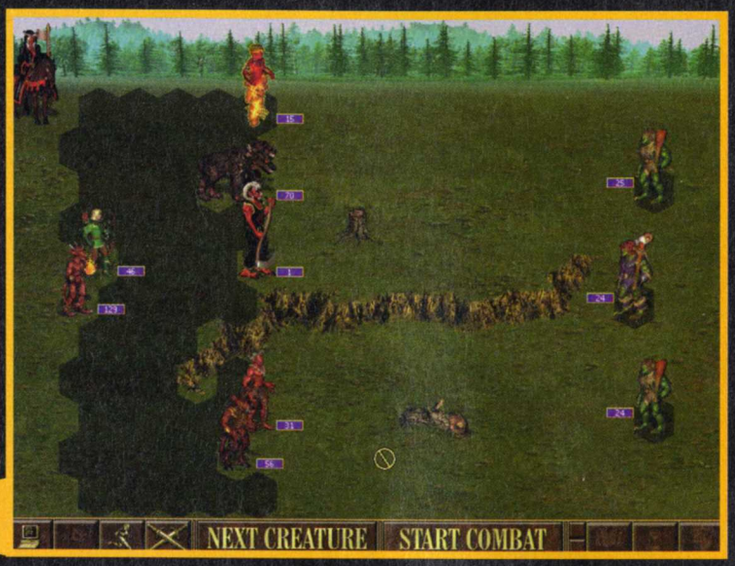
("Surrender"). Vous pourrez retrouver ce héros dans une de vos villes (pensez à l'engager avant la fin de la semaine !) avec ses artefacts et de l'expérience.
Limitez le nombre de fronts en sécurisant certains passages. Engagez le combat avec l'ennemi pour éliminer ses scouts.
Pensez à vérifier (dans la Guilde des voleurs, "Thieves Guild", dans la taverne de votre ville) quel est le camp le plus faible (peu de ressources, général de faible niveau, peu de villes) pour attaquer plus sûrement.
N'oubliez pas d'apporter de nouvelles troupes à vos généraux en utilisant vos scouts comme transporteurs
Ne développez pas toutes les villes que vous envahissez, car ce n'est pas rentable. Construisez plutôt des Town Halls pour obtenir de l'or.
Développez une ville si elle se trouve loin de votre ville principale pour vous en servir de second point de ravitaillement, surtout si l'apport de troupes depuis ce lieu éloigné est difficile.

• La fin de partie est la dernière ligne droite. Vous l'atteignez lorsque vous avez suffisamment de ressources pour ne plus y penser. La majeure partie de la carte est alors en votre possession et vous possédez quelques villes très développées et une armée puissante. Il est alors temps de penser à éliminer l'ennemi.
Concentrez vos efforts sur l'ennemi le plus développé, car dans l'autre cas, il vous attaquera lorsque vous aurez conquis les terrains les plus faibles.
Tentez d'éliminer le général le plus puissant. Lorsqu'il sera défait et que son territoire vous appartiendra, vous n'aurez plus aucun mal à vaincre les héros plus faibles.

Pour réussir ce plan, il faut penser à deux trois trucs utiles :
• Gardez de l'or en réserve pour enrôler des créatures dans les villes risquant d'être attaquées par l'ennemi, et achetez des renforts si votre général connaît des réveils difficiles.
Ne mettez que de grosses unités dans votre armée. En effet, les créatures puissantes sont chères et peu efficaces en petit nombre (moins de dix ou vingt). Vous risqueriez de les payer cher et de les perdre au premier combat !
N'oubliez pas que le septième jour est le dernier de la semaine et que l'ennemi tentera de prendre des villes ce jour-là pour bénéficier de l'arrivée de troupes fraîches le lendemain. Défendez-les donc particulièrement bien ce jour. Et faites la même chose de votre côté : attaquez plus particulièrement le septième jour car, une fois la ville vidée de ses troupes, sa perte ne vous sera pas trop douloureuse !
Si l'une de vos villes est en danger et que vous voulez la défendre, alors qu'elle est peu développée et que vos héros puissants sont loin, agissez comme suit. Votre ville n'a pas de créatures, aussi achetez un générateur de monstres qui vous donnera autant de créatures qu'en une semaine. Si le héros ennemi est un scout, cela peut suffire à le dissuader. Si cette ville est vraiment importante et que vous n'avez pas de héros pour la défendre, vous pouvez engager un héros dans la taverne de la ville, transférer ses troupes dans la ville et le renvoyer ("Dismiss"). Faites cela plusieurs fois de suite pour entasser les créatures. Cela dit, cette stratégie est très coûteuse ! Vous pouvez aussi laisser l'ennemi la conquérir et la lui laisser. Repassez alors plus tard. L'IA aura développé des générateurs de ressources et peu de défense. Capturez alors la ville avec un général ou un héros puissant. Prenez garde à ne pas laisser l'ennemi produire trop de créatures.

Voila donc quelques stratégies éprouvées pour Heroes of Might and Magic III, qui devraient vous permettre de remporter les victoires des différentes campagnes de ce jeu.

Yann



GUIDE

lands of lore III

LONGTEMPS CONSIDÉRÉ COMME UN JEU DE RÔLES EXCEPTIONNEL, CE TITRE A SUBI UN LIFTING 3D QUI NE LUI A PAS ÉTÉ FORCÉMENT PROFITABLE. CERTES LA DURÉE DE VIE EST CONSÉQUENTE, LES VOIX SONT CRÉDIBLES ET L'AVENTURE SOUTENUE, MAIS VOUS VERREZ QUE LES DÉFAUTS NE MANQUENT PAS. MALGRÉ TOUT, ON PEUT ARRIVER À PASSER UN BON MOMENT, À CONDITION DE SAVOIR GARDER SON CALME !

ÉDITEUR	Westwood
CONFIG.	Pentium 200, 32 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Mai 99

SAUVEGARDE

Vous trouverez sur le CD de PC Soluces les sauvegardes indiquées dans la solution. Décompressez le fichier "LOLSAVE.ZIP" dans le répertoire où vous avez installé le jeu puis lancez-le. Vous pourrez ainsi accéder aux sauvergardes.

AU FOND DES BOIS

Après l'attaque du Chien des failles, vous vous retrouvez au milieu d'une clairière **(A1)**. Avancez un peu pour trouver votre sac **(A2)** et **prenez-le afin d'activer votre inventaire.**

Continuez d'avancer en traversant une grotte (il y a une liane qu'on peut détruire comme toutes celles que vous verrez pour trouver de l'argent) pour rejoindre une seconde clairière où coule une cascade. Si vous sautez en haut de la cascade en utilisant la rampe à gauche, vous trouverez une Pierre de Lore au fond **(A3)**. Descendez de la cascade et accroupissez-vous pour entrer dans la caverne en face afin de prendre le Cristal dans le coffre **(A4)**.

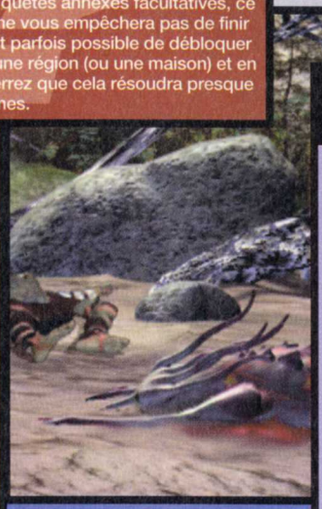
Sortez de la caverne et sautez sur la rampe à droite **(A5)** où vous pouvez prendre un couteau, qui vous permettra de mieux vous défendre, et un peu plus haut sur la rampe, le **livre magique** qui sert à stocker toutes les informations. Continuez à monter la rampe et détruisez la toile d'araignée pour sortir. Prenez la boussole dans le tronc d'arbre à gauche **(A6)** puis avancez en prenant toujours les autres objets dans les troncs. Vous finissez par sortir du bois.

Le Draracle laisse ses dernières instructions à Jakel

LANDS OF LORE III BUGUÉ ?

Pour faire cette solution, j'ai installé un patch qui était censé corriger les bugs et pourtant ce jeu est resté très bugué. Le plus souvent, ce sont des bugs qui concernent des quêtes annexes facultatives, ce qui heureusement, ne vous empêchera pas de finir le jeu ! De plus, il est parfois possible de débloquer un bug en quittant une région (ou une maison) et en y revenant : vous verrez que cela résoudra presque toujours les problèmes.

CARTE A - Le bois de départ



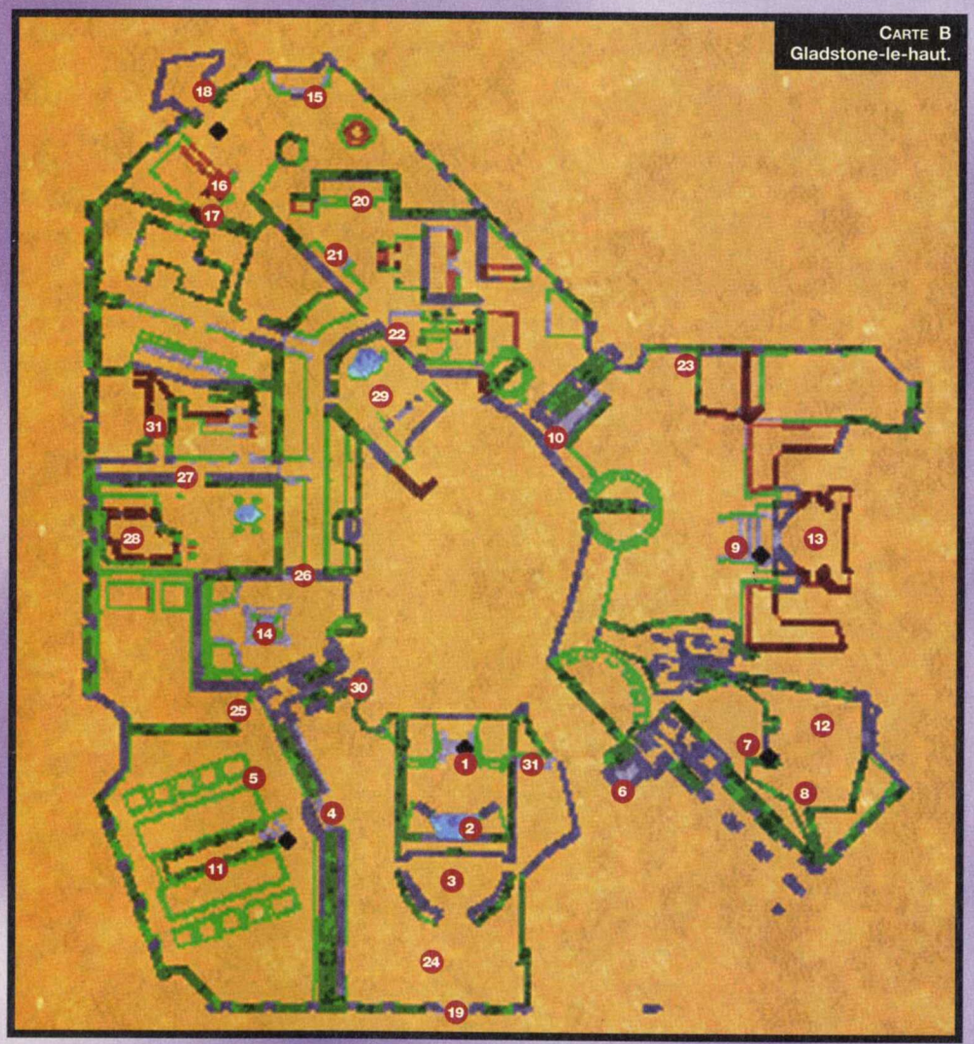
LES CONSEILS DE JEU

- Du fait des bugs, sauvegardez souvent.
- Vous pourrez choisir de faire partie de quatre guildes : c'est presque un impératif car plus vous progresserez dans ces guildes, plus vous acquerrez de nouvelles compétences qui vous permettront de sauter plus loin, de porter des coups mortels, etc.
  De plus, la plupart des sorts magiques s'achètent dans la guilde des moines et la guilde des magiciens.
- Les sorts les plus puissants ne peuvent être lancés qu'en utilisant les Pierres des Anciens. Ce sont donc des objets de grande valeur à conserver pour les combats critiques.
- Pour voler quelqu'un, il faut se trouver dans son dos et fouiller ses poches de pantalon (le pointeur souris prend alors la forme d'une main à moitié fermée).
- Il y a deux types d'objets : ceux que l'on peut mettre dans l'inventaire pour les utiliser quand on veut et ceux qui s'inscrivent dans le livre magique, à la rubrique "Objets de base". Ces derniers ne peuvent s'utiliser qu'à des endroits bien précis du jeu où ils apparaîtront d'ailleurs automatiquement.
- On peut utiliser divers ingrédients pour obtenir de nouveaux objets magiques. Pour cela, consultez votre livre magique à la rubrique "Pharmacopée" et cliquez directement sur l'objet désiré : si vous avez tous les ingrédients dans votre inventaire, il apparaîtra automatiquement. Cela signifie aussi que vous ne pourrez pas faire d'essais en combinant les ingrédients de manière aléatoire. En effet, vous ne pourrez réaliser de combinaisons qu'avec ce qui est inscrit dans votre livre magique.

BIENVENUE DANS LES GUILDES

Après la cinématique, vous vous retrouvez devant le château de Gladstone **(B1)**. Mettez la charte remise par Dawn dans votre inventaire et prenez les objets sur les pelouses à droite et à gauche de l'escalier du château.

Allez à droite et ouvrez la porte de la cour du monastère à gauche **(B4)**. Parlez au moine Boris qui veille **(B5)** près du monastère et donnez-lui une pièce pour lui prouver que vous voulez entrer dans sa guilde. Il vous demande de lui ramener de la viande de sanglier : vous en trouverez dans le bois de Gladstone aussitôt que vous sortirez du château. Il vous suffira de tuer un des nombreux sangliers qui vivent dans les bois et de ramener une côtelette au moine au lieu de la manger ! Le moine vous remet aussi un sort de Soin Léger que vous pouvez inscrire dans votre Livre des sorts et qui vous servira bientôt. Sortez de la cour du monastère, repassez devant le château et allez de l'autre côté. Avant de monter les marches, allez sur la gauche. Il y a un jardin avec des arbres **(B31)** : en plus des pièces que vous trouverez derrière les arbres, vous pouvez soulever la dalle gauche du rebord du jardin pour découvrir quelques objets.



Carte B
Gladstone-le-haut.

Sautez dans la fontaine en face du château **(B2)** pour prendre toutes les pièces. Vous trouverez de nombreux autres objets qui traînent un peu partout : sur les pelouses, sous les bancs, dans les tonneaux qu'il vous faudra alors casser etc. Alors, ouvrez l'œil ! Puis, allez dans la grande cour pour rencontrer le voleur Dash **(B3)** qui vous défie de trouver sa guilde.

Dawn, une de vos amies

Montez ensuite les marches **(B6)** et approchez de la guilde des magiciens **(B7)** pour rencontrer leur représentante, Sioned. Donnez-lui la pièce qu'elle demande et inscrivez le sort Petite Étincelle dans votre Livre magique. Elle vous remet aussi une baguette pour récupérer l'énergie des failles mais c'est un objet qui n'apparaît pas dans votre inventaire. Faites le tour de la guilde : il y a des pièces dans le bassin **(B8)** et de nombreux tonneaux à détruire. Il faudra d'ailleurs détruire tous ceux que vous verrez car ils contiennent souvent divers objets.

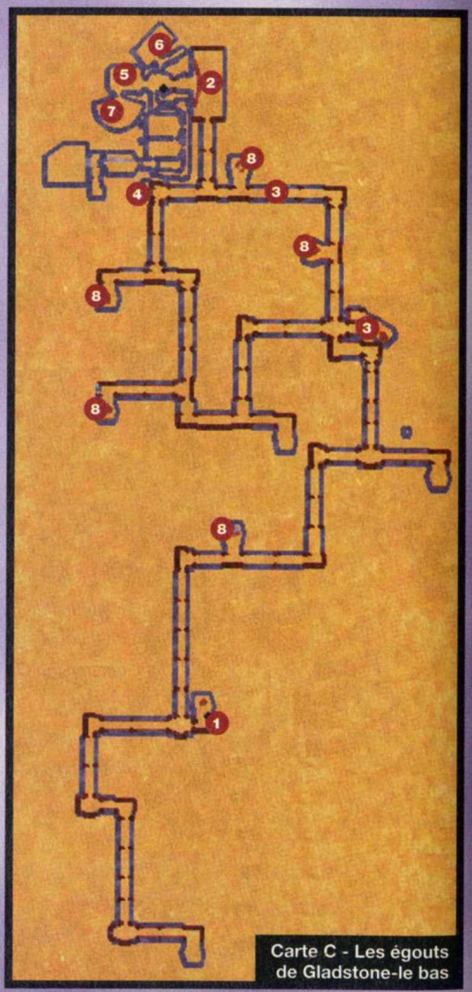
Prenez enfin le passage qui se trouve derrière la guilde des magiciens, à gauche, pour rejoindre la guilde des guerriers **(B9).** Là, l'unijambiste Célérian qui est sur les marches vous demande une pièce pour prouver votre désir d'adhésion. Donnez-lui cette pièce puis allez vers la droite de la guilde. Montez comme à une échelle la gouttière qui se trouve dans le coin, juste à gauche des boucliers accrochés au mur **(B23)**. Ouvrez alors la fenêtre colorée et entrez dans la pièce pour prendre les divers objets dont un bouclier qui vous protègera très efficacement du feu.

Ressortez et tournez à droite sur le toit : il y a un anneau de régénération oublié là. Descendez dans la cour de l'autre côté de la maison pour prendre les divers objets et sortez de cette cour en ouvrant la grille grâce au gros bouton qui se trouve dans la petite pièce juste à côté de la grille.

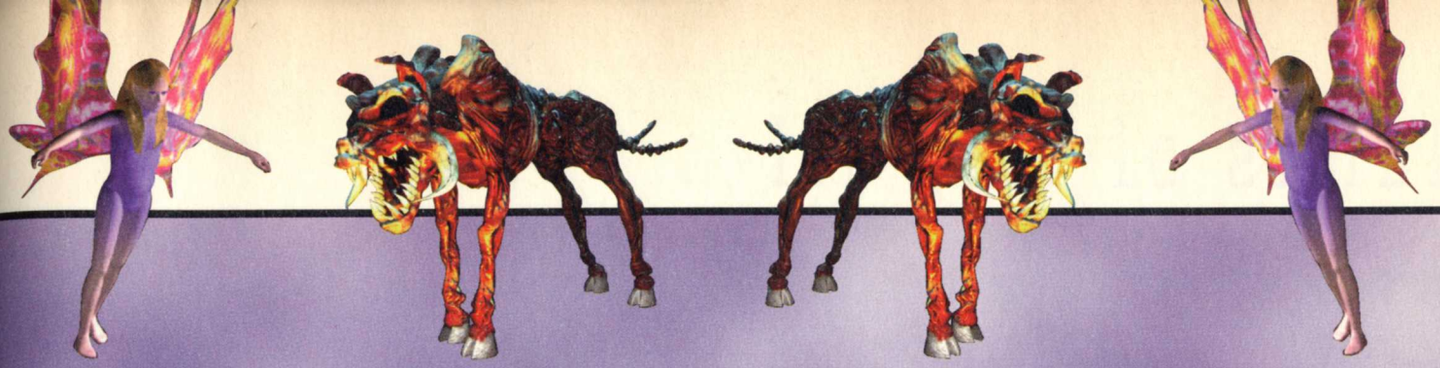
Allez dans le passage qui mène à la partie Nord. Il y a une herse fermée mais vous remarquez une grille sur votre gauche **(B10)** : ouvrez-la et accroupissez-vous pour rentrer dans le conduit des égouts.

LA GUILDE DES VOLEURS

Avancez vers la herse **(C1)** : vous retrouvez Dash qui vous ouvrira. Remarquez les deux boutons à côté de Dash : l'un d'eux sert justement à enlever la grille et l'autre à faire apparaître l'échelle que vous venez d'emprunter pour revenir à Gladstone-le-haut. Cela pourra vous servir plus tard pour revenir plus rapidement au château.



Carte C - Les égouts
de Gladstone-le bas



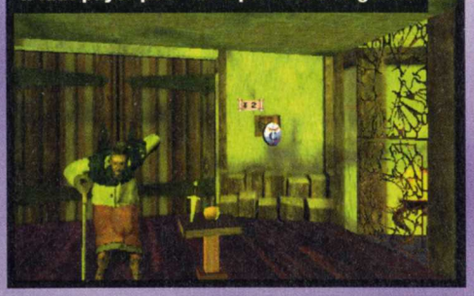
Vous devez rejoindre la guilde **(C2)** mais en faisant attention : il y a de nombreux Cafards et quelques autres monstres qu'il faudra tuer avec votre sorte d'étincelle et votre couteau. Mais vu votre votre niveau d'expérience, ce ne sera pas facile : prenez votre temps afin que votre magie remonte suffisamment pour lancer des sorts. Vous pourrez aussi prendre du Lichen noir sur les murs **(C3)** et casser un mur avec une masse ou à coup de poings **(C4)** afin d'atteindre un coffre contenant divers objets. Il y a aussi de nombreuses échelles **(C8)** qui permettent de remonter en ville mais pour l'instant, vous êtes un voleur beaucoup trop inexpérimenté pour pouvoir ouvrir les grilles qui bloquent le haut de ces échelles.

Poussez les portes pour entrer dans la Bacchanale des voleurs **(C2)** et après avoir discuté avec la vieille dame, placez deux pièces dans la boîte murale derrière elle, à droite de la porte. La vieille dame vous demande alors de voler une dague mais il suffit juste de prendre la dague sur la table à côté d'elle pour réussir cette mission et devenir un vrai voleur. Discutez avec le furet à gauche afin de savoir ce qu'il veut pour devenir votre compagnon (il suffira d'un peu de viande, même si elle est pourrie !). Si vous le désirez, vous pouvez l'engager mais attendez tout de même de voir les compagnons proposés par les trois autres guildes.

SAUVEGARDE **"Dans la guilde des voleurs".**

Ouvrez les portes derrière la vieille dame pour entrer dans la boutique **(C5)** afin de mieux vous équiper : essayez d'acheter la dague de jade ainsi que le bouclier en cuir léger, les gants de cuir et l'arc double, nommé arbalète.

Il faut payer pour faire partie d'une guilde



Sortez du magasin et prenez la porte à gauche puis encore celle à gauche : il y a un autre marchand **(C6)** qui vend divers produits. Une fois vos achats terminés, sortez du magasin et suivez le couloir : il mène à plusieurs salles. Vous voyez aussi un escalier. Montez par là et appuyez sur le bouton à droite en haut de l'escalier, pour ouvrir un passage secret. Si vous voulez faire le chemin en sens inverse, il faudra appuyer sur le petit carré qui est sur l'étagère pour ouvrir le passage secret. Avancez jusqu'à une salle avec une fenêtre : ouvrez-la et sautez par là pour vous retrouvez sur un toit. Tombez par terre : vous êtes sur les quais de la ville de Gladstone **(D1)**.

VISITE DE LA VILLE

Si vous voulez revenir dans la guilde des voleurs par le chemin que vous venez d'emprunter, il faudra utiliser l'échelle qui est sur le côté de la maison pour remonter sur le toit et passer par la fenêtre.

Pour l'instant, sautez par la fenêtre en bas de la maison pour prendre les objets à l'intérieur des barils, puis ressautez dehors.
Nous allons maintenant parcourir la ville et ses secrets, car à part les barils, il n'y a pas de nombreuses autres cachettes.

Tout d'abord, fouillez le coffre dans la maison au bout de la ruelle **(D2)**. Revenez au début de la ruelle et sautez sur la petite caisse **(D3)** entre les deux maisons puis sur les autres caisses afin de monter sur le toit de la maison. À partir de maintenant, sauvegardez à chaque étape car les sauts sont durs à faire. Sautez de là sur le haut du porche de la maison dans la ruelle. Sautez ensuite sur le rebord en bois le long de la palissade en face. Sautez enfin sur le balcon de l'autre côté, brisez la vitre rouge à coups d'épée et entrez accroupis par cette fenêtre pour accéder à un autre coffre **(D4)**.

Remarque : toute cette série de sauts est très difficile à faire pour une récompense bien maigre. Si vous n'y arrivez pas, laissez tomber.

Allez maintenant devant la maison près du pont **(D5)** et appuyez sur le gros bouton au mur qui ressemble à une fenêtre : la porte se déverrouille et vous pouvez rentrer dans la maison où se trouve un coffre. Mais il faudra être un bon voleur pour l'ouvrir, alors si vous n'y arrivez pas, tapez dessus à coups d'épée.

Montez ensuite grâce à l'échelle sur le toit de la maison où se trouvent les barils **(D6)** : l'un d'eux contient un bouclier.
Entrez dans la maison près d'une grande caisse **(D7)** et actionnez l'étagère à droite puis le bouton caché derrière les livres et ressortez : la grande caisse près de la maison s'est soulevée et vous ouvre un nouveau passage qui mène à une cave où se trouve un coffre à fracturer.

Sautez sur les caisses juste en face de cette maison pour atteindre le fronton, puis sautez sur le balcon en bois de la maison d'à côté. Sautez alors sur le balcon de la maison en face, cassez la vitre et entrez pour fracturer un autre coffre **(D8)** à coups d'épée.
Allez enfin sur le second pont et cassez la fenêtre à côté **(D9)** pour entrer dans une maison. Poussez la caisse afin de descendre l'échelle puis montez à l'échelle suivante. Passez la grille puis avancez jusqu'à un coffre que vous pouvez encore fracturer. Revenez alors au pont.

ENCORE DES SECRETS

Allez près de la maison à l'extrémité Est de la ville **(D10)** et sautez sur les caisses pour atteindre la planche au-dessus de la porte. Sautez alors sur la poutre qui soutient la lanterne de la maison d'en face, puis cassez la fenêtre et sautez à l'intérieur afin de prendre toutes les pièces dans le coffre. Revenez ensuite dans la rue.
Suivez la rivière en marchant sur le quai où vous trouverez au bout, sur la gauche, une grille qu'il vous faudra ouvrir pour accéder à un coffre **(D11)**.
Vous pouvez aussi visiter l'échoppe de Buck **(D12)** avant de continuer plus loin votre tour des secrets de la ville.

Entrez ensuite dans la cave de la maison un peu plus au Sud **(D13)** en passant par le soupirail qui s'ouvrira comme une porte : vous trouverez un autre coffre. Sautez sur les caisses afin de repasser par le soupirail et prenez la rue à droite : vous verrez une construction en bois le long d'une maison avec une grille sur un des côtés **(D14)**. Montez sur cette grille comme à une échelle puis sautez sur le balcon à gauche, ouvrez la fenêtre et entrez à l'intérieur pour atteindre un autre coffre qui subira le même traitement que les précédents.

Continuez d'avancer : vous verrez un anneau à côté de la porte d'une maison **(D15)**. Tirez cet anneau puis passez rapidement l'autre porte de la maison **(D16)** afin d'accéder à un nouveau coffre.

Sortez de cette maison. Voici une tâche un peu plus simple à faire : cassez le baril entre les deux maisons **(D17)** près du pont Sud car il contient un glaive assez puissant pour un aventurier débutant.

Pensez à visiter l'échoppe de Barnabé **(D18)** qui vend quelques babioles pour équiper les guerriers.
Utilisez ensuite l'échelle qui n'est pas très loin de chez Barnabé **(D19)** pour monter sur un toit. Tournez à droite et sautez sur le toit d'en face. Tournez un peu à gauche et sautez sur le bout de toit que l'on aperçoit. Sautez ensuite sur les deux toits suivants puis tournez à droite

En sautant sur ces poutres à lanterne, on peut atteindre des fenêtres.

et sautez sur le rebord en face. Tournez-vous à gauche et sautez sur la poutre de la lanterne, puis cassez la fenêtre au-dessus et entrez pour trouver un nouveau coffre **(D20)**.

Remontez sur le premier toit grâce à l'échelle **(D19)**, puis faites demi-tour et sautez sur le toit gris. Tournez-vous un peu à gauche et sautez sur la poutre affleurant à la maison. Sautez alors sur la poutre de la lanterne de la maison dans l'axe, puis tournez-vous à gauche et sautez sur le balcon de bois au-dessus du magasin de Barnabé **(D18)**. Il y a trois vitraux : détruisez celui de droite et celui de gauche. Chacun correspond à une pièce contenant un coffre. Pour sauter dans ces pièces, il faudra vous mettre le plus possible dans l'axe des vitraux et sautez en vous accroupissant immédiatement pour passer. À noter qu'il faudra donc refaire une deuxième fois toutes ces acrobaties car les deux chambres ne communiquent pas. Vous devrez donc successivement passer par chacun des vitraux.
Remarque : tout cela est complètement facultatif et très dur à faire. Donc, abondonnez si vous y passez plus d'une demi-heure, ou bien revenez-y plus tard, quand vous serez plus expérimenté !

Revenez enfin à l'échelle **(D19)**, retournez-vous et sautez encore sur le toit gris. Cette fois, retournez-vous pour sauter sur le toit marron, puis sautez sur le toit gris à gauche. Tournez alors un peu sur la droite et sautez sur le fronton de l'autre côté de la rue. Retournez-vous et sautez sur la poutre de la lanterne de la maison en face. Reculez maintenant le plus possible sur la poutre, cassez la fenêtre **(D21)** et entrez pour piller le coffre. Encore une fois, c'est un saut très dur alors n'ayez pas honte d'abandonner.
Pour vous détendre après ces difficultés, allez sur le pont Nord et sautez sur son parapet droit **(D27)**, puis sur le rebord des maisons le long du fleuve et allez jusqu'au bout pour casser une fenêtre et découvrir encore un coffre **(D28)**.

UNE CHAMBRE EN VILLE

Visitez la taverne **(D22)** où je vous conseille de tuer l'homme en rouge près du bar après lui avoir parlé car il possède la Clé de crâne qui est un formidable outil pour les voleurs. En effet, elle fait gagner plusieurs niveaux d'expérience. Discutez aussi avec la tavernière et les autres clients. Vous pouvez aussi tuer le grand orc et payer un verre au guerrier.

Allez ensuite sur les quais : entrez dans la première baraque **(D26)** et passez les portes au fond afin d'entrer dans la baraque suivante. Montez alors sur la petite caisse au centre de la pièce et sautez sur les caisses qui sont sous la fenêtre. Passez la fenêtre et sautez sur la poutre de la lanterne juste en dessous, puis de là sur le toit d'en face. Montez sur les poutres posées sur le toit afin de passer par la fenêtre et crochetez ou détruisez la serrure du coffre pour le fouiller.

Pour finir, allez à l'auberge du Cerf bleu **(D23)** et payez vos arriérés de loyer au patron afin de pouvoir utiliser votre chambre. Celle-ci se trouve au premier étage et c'est d'ailleurs la seule chambre qui s'ouvre. C'est le seul endroit du jeu où vous pouvez laisser des objets qui sont en trop dans votre inventaire pour les reprendre plus tard, tout du moins avant la catastrophe.

Vous pouvez soit retourner au château **(D25)**, soit aller dans les bois de Gladstone. Nous allons opter pour cette deuxième solution : allez à la herse Nord **(D24)** et ouvrez-la en la touchant, puis avancez.

SAUVEGARDE **Sauvegarde: Dans les bois**

ENFIN MEMBRE DES GUILDES

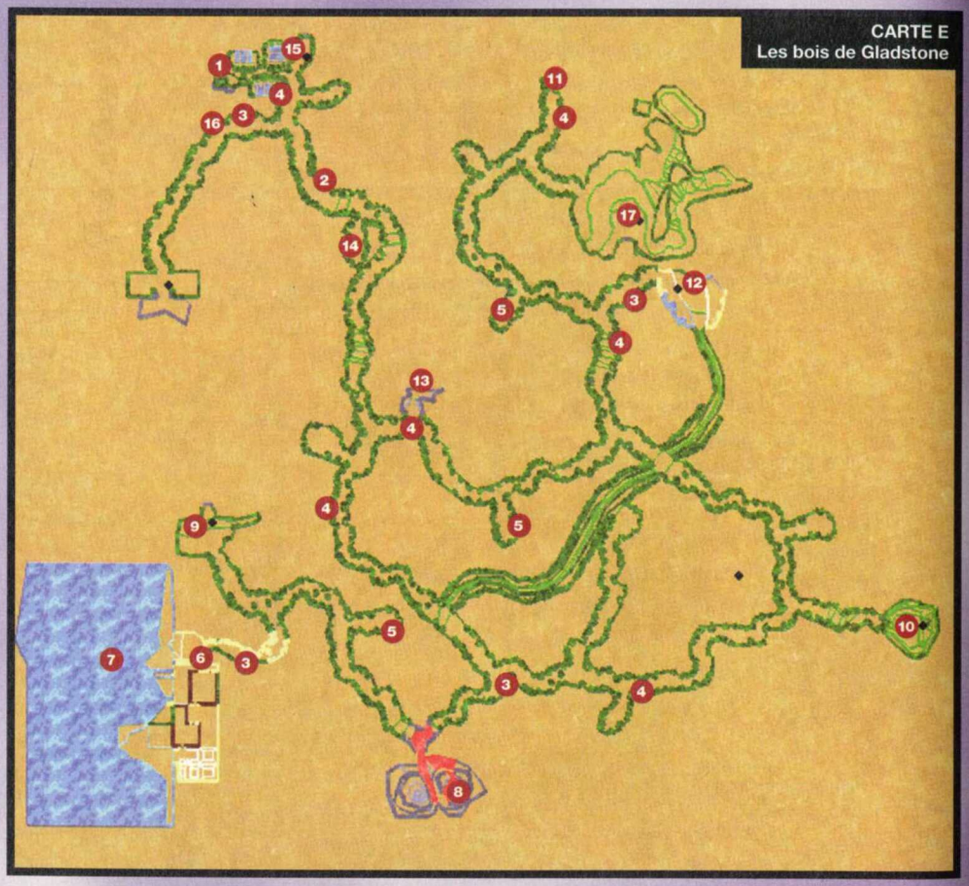
La forêt est grande et elle cache de nombreux secrets. Vous avez le marchand de fruits **(E1)** Rix, qui se vante encore et toujours de faits qu'il n'a pas accomplis **(E2)**, de petits Aloès dont vous pouvez cueillir les feuilles **(E3)**, des Bois de fer qu'il vous faut frapper pour en récolter la sève **(E4)** et des troncs d'arbres-coffres **(E5)** que vous pouvez fracturer ou défoncer.

Allez au port **(E6)** et ouvrez la porte grâce à la clé donnée par Célérian : ce n'est pas un objet d'inventaire mais un objet de base qui apparaîtra automatiquement. Puis tuez tous les rats et les hommes-rats qui ont élu domicile dans ces lieux afin de remplir la quête de la guilde des guerriers. Il y a aussi une épave dans l'eau **(E7)** entourée de plein d'objets que vous pouvez récupérer (sautez régulièrement hors de l'eau pour respirer). Allez ensuite à la faille **(E8)** et touchez la boule verte translucide qui flotte près de l'éruption, en faisant attention à ce qu'elle ne vous aspire pas, afin de récupérer l'énergie magique pour accomplir la quête des magiciens. Revenez alors au château de Gladstone **(E9)**.

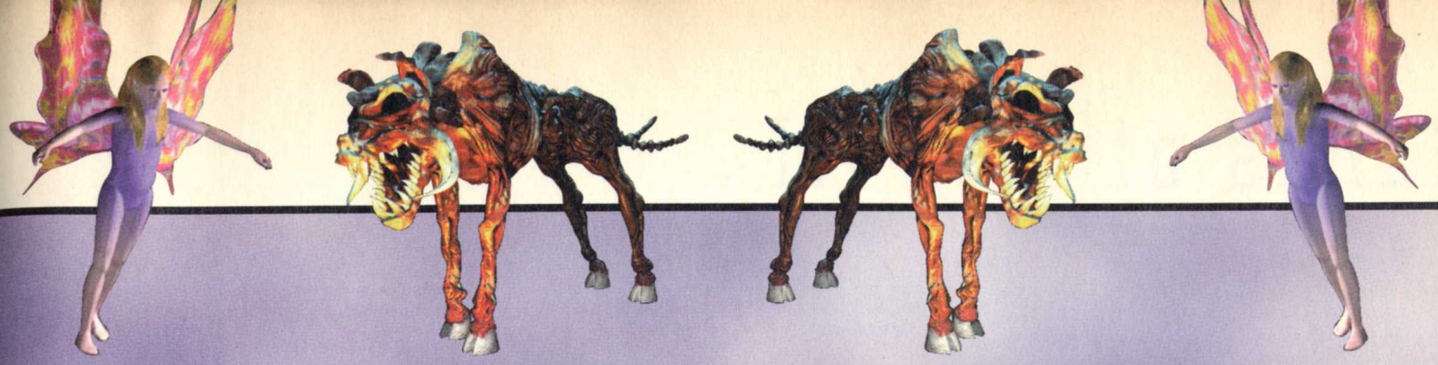
Allez dans le monastère **(B11)** et parlez au moine Boris pour devenir un membre officiel de la guilde des Finch. Vous pouvez aussi récupérer Goldy, le compagnon proposé par les Finch, en cliquant sur le livre posé sur le pupitre juste à gauche. Mais attendez d'avoir vu les autres compagnons.

Profitons-en pour visiter le monastère. Avancez jusqu'à la passerelle. Il y a deux escaliers : prenez celui de gauche. Il mène dans une salle avec trois alcôves barrées par des grilles. Placez une somme d'argent dans la boîte de la grille gauche, avancez dans l'alcôve et agenouillez-vous sur le prie-Dieu : votre force augmente. Sortez de l'alcôve et placez de l'argent dans la boîte à droite de la grille en face pour l'ouvrir, puis entrez et agenouillez-vous pour augmenter votre puissance magique. Vous pourrez revenir dans ces deux alcôves régulièrement pour accroître votre force et votre magie.

Revenez à la passerelle et descendez l'autre escalier : il mène à un magasin tenu par Boris où vous pourrez acheter divers produits. Sortez du magasin et allez tout



Rix le fanfaron



droit pour ouvrir la porte sous la passerelle. C'est la salle où se trouvent de nombreux sorts magiques. Tout sort que vous prendrez devra être payé avant de sortir de cette salle en mettant l'argent dans le pot de fleur suspendu près de la porte.

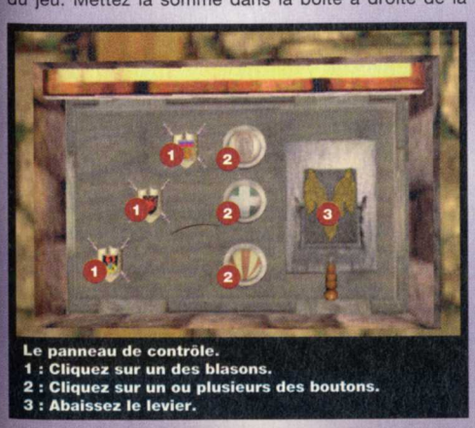
Allez maintenant dans la guilde de magie **(B12)** et avancez jusqu'à Sioned. Donnez-lui la baguette de récupération d'énergie (elle n'est pas dans votre inventaire car c'est un objet de base) pour devenir un magicien et choisissez, si vous le voulez, le compagnon qui se trouve à gauche (sauf si vous en avez déjà un). Vous pouvez ensuite descendre l'escalier à droite qui mène à un magasin ou contourner le pylône devant vous pour rejoindre une salle où l'on peut recharger les cristaux magiques (il faut mettre cinquante pièces dans la boîte face aux quatre écrans). Sinon, vous pouvez monter l'escalier à gauche : il y a, au premier étage, une salle contenant divers sorts qu'il faudra payer en mettant l'argent dans la lampe près de la porte de sortie.

Enfin, présentez-vous à la guilde des guerriers **(B13)** et parlez à Célérian assis sur son tabouret pour être admis dans le Cercle de fer. Il vous proposera aussi un compagnon (à gauche) que vous pouvez recruter, si tel est votre désir et si vous n'en avez pas déjà un. Vous pouvez alors acheter divers équipements dans les salles de droite et de gauche, puis les payer à Célérian. Descendez ensuite l'escalier qui se trouve à droite derrière Célérian pour accéder aux salles d'entraînement.

UN PEU D'EXERCICE

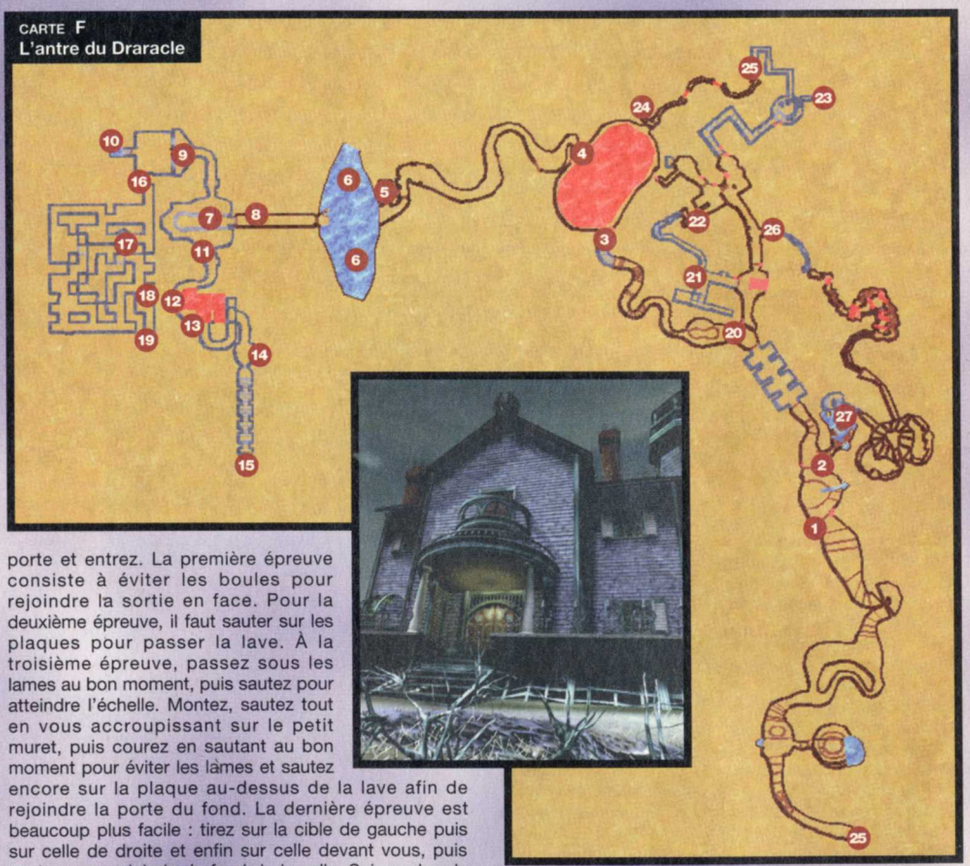
Il y a deux sortes de salles d'entraînement, toutes deux payantes : vous devez mettre de l'argent dans la boîte propre à chaque porte. La salle d'entraînement à droite vous permettra de monter très vite de niveau : payez la somme et appuyez alors sur l'un des boutons avec blason (1), puis un ou plusieurs des boutons (2) et enfin abaissez le levier (3). Entrez alors dans la salle et tuez le chevalier-robot, puis sortez pour acquérir de l'expérience. **Remarque 1 :** si vous appuyez sur le bouton du blason le plus en hauteur et sur les trois boutons (2), le combat sera plus dur et vous acquerrez d'avantage d'expérience.
Remarque 2 : pour vaincre facilement le chevalier-robot, entrez dans la pièce dont il sort et attendez-le là.
Remarque 3 : vous pouvez refaire l'épreuve aussi souvent que vous le voulez - à condition d'avoir l'argent - car cela vous permettra de gagner très facilement des niveaux d'expérience et de parcourir le reste du jeu bien plus facilement.

L'autre salle d'entraînement est beaucoup plus dure et elle servira surtout à vous familiariser avec les contrôles du jeu. Mettez la somme dans la boîte à droite de la



Le panneau de contrôle.
1 : Cliquez sur un des blasons.
2 : Cliquez sur un ou plusieurs des boutons.
3 : Abaissez le levier.

CARTE F
L'antre du Draracle



porte et entrez. La première épreuve consiste à éviter les boules pour rejoindre la sortie en face. Pour la deuxième épreuve, il faut sauter sur les plaques pour passer la lave. À la troisième épreuve, passez sous les lames au bon moment, puis sautez pour atteindre l'échelle. Montez, sautez tout en vous accroupissant sur le petit muret, puis courez en sautant au bon moment pour éviter les lames et sautez encore sur la plaque au-dessus de la lave afin de rejoindre la porte du fond. La dernière épreuve est beaucoup plus facile : tirez sur la cible de gauche puis sur celle de droite et enfin sur celle devant vous, puis sautez pour rejoindre le fond de la salle. Suivez alors le couloir pour rejoindre le point de départ.
Remarque : cette deuxième épreuve est aussi difficile qu'inutile car elle améliore à peine les caractéristiques de voleur. Je vous conseille donc de ne pas vous acharner dessus.

Sortez de la guilde : nous allons continuer la visite du château. Allez à la fontaine près du monastère **(B14)** et tombez dedans pour prendre les objets au bout du tunnel puis revenez à l'échelle pour sortir. Rendez-vous ensuite dans la maison près de la porte Nord **(B15)** et actionnez le bouton derrière celle-ci pour ouvrir une salle secrète contiguë.

Sortez de la maison et dirigez-vous vers celle des entrepôts **(B16)**. Montez les marches et passez la petite porte la plus à gauche. Déplacez un tableau qui cache un coffre. Ressortez ensuite et sans descendre les marches, sautez sur les caisses à droite **(B17)**. En sautant sur ces caisses, vous arriverez à une salle secrète contenant divers objets. Vous devrez remonter sur les caisses pour sortir. Rendez aussi une petite visite

Non, ce n'est pas Bacatta.

au frère de Bacatta **(B20)**, à une femme dénudée **(B21)** et à un un vieux ronchon **(B22)**.
Vous pouvez maintenant retourner en ville par la porte Nord **(B18)** pour y vendre vos objets ou aller tout de suite dans le bois en passant la porte Sud **(B19)** dont il faut ouvrir la herse -si ce n'est déjà fait- en utilisant l'engrenage à droite.

SAUVEGARDE **Après l'entraînement**

RENCONTRE AVEC LE DRARACLE ?

Rendez-vous à la grotte du Draracle **(E10)** et pénétrez à l'intérieur **(F25)**. Avancez jusqu'à la porte en bois **(F1)** et ouvrez-la en actionnant le bouton à droite. Parlez au grand orc, puis appuyez sur le bouton à côté de la porte suivante pour passer **(F2)**. Actionnez le bouton pour ouvrir la porte suivante **(F3)**, contournez la lave et actionnez encore un bouton pour ouvrir la prochaine porte **(F4)**. Suivez le couloir jusqu'au pont. Il y a un coffre sur le côté **(F5)** qui contient divers sorts mais il ne s'ouvrira que si vous mettez 25 000 pièces d'or dans chacune des quatre fentes autour (100 000 pièces en tout !). Mais vous pouvez aussi demander plusieurs fois à votre compagnon de trouver les objets pour vous : avec du temps, il finira par récupérer tous les sorts et les objets qui sont dans le coffre, et ceci gratuitement !

Avancez ensuite sur le pont et jetez-vous à l'eau : vous y trouverez des pièces d'or de chaque côté du pont **(F6)** et un Globe gardien sous le pont. Pensez à revenir

régulièrement aux échelles au bout du pont pour respirer. Passez ensuite la double porte dorée au bout du pont puis la porte suivante pour rencontrer Jakel. Après la discussion, approchez-vous des rideaux rouges **(F7)** pour que le Draracle parle jusqu'à ce que la mise en scène soit révélée. Retournez-vous et avancez dans le halo bleu **(F8)** pour être téléporté devant l'entrée de l'antre du Draracle **(E10)**.

Allez aux failles et entrez dans le halo vert **(E8)** pour être transporté dans le monde de lave. Avancez alors jusqu'au Draracle **(G1)** et après avoir écouté ses conseils, entrez dans le halo qu'il crée pour revenir dans son antre. Avancez et prenez la porte à droite. Approchez de la porte en fer pour que Jakel apparaisse **(F9)**. Discutez avec lui jusqu'à ce qu'il disparaisse puis ouvrez la porte derrière lui et allez au fond : vous voyez le miroir qu'il faudra réparer **(F10)**. Revenez dans la grande salle du trône du Draracle et approchez-vous de la porte en face **(F11)** qui s'ouvrira automatiquement pour vous.

Avancez jusqu'au moment où le chemin s'arrête au-dessus de la lave : appuyez alors sur le bouton du mur de droite **(F12)** pour faire apparaître un pont afin de continuer. Vous pouvez aussi tomber dans la lave car il y a un passage secret **(F13)** qui permet de récupérer divers articles. Pour revenir, il faut aller au bout de ce passage, monter l'échelle, sauter sur le rebord à gauche et appuyer sur le bouton du mur de droite. Entrez dans la réserve **(F14)** et prenez les objets sur les étagères. Descendez alors l'escalier et montez sur le podium au bout **(15)** pour être téléporté sur des plates-formes au milieu du ciel.

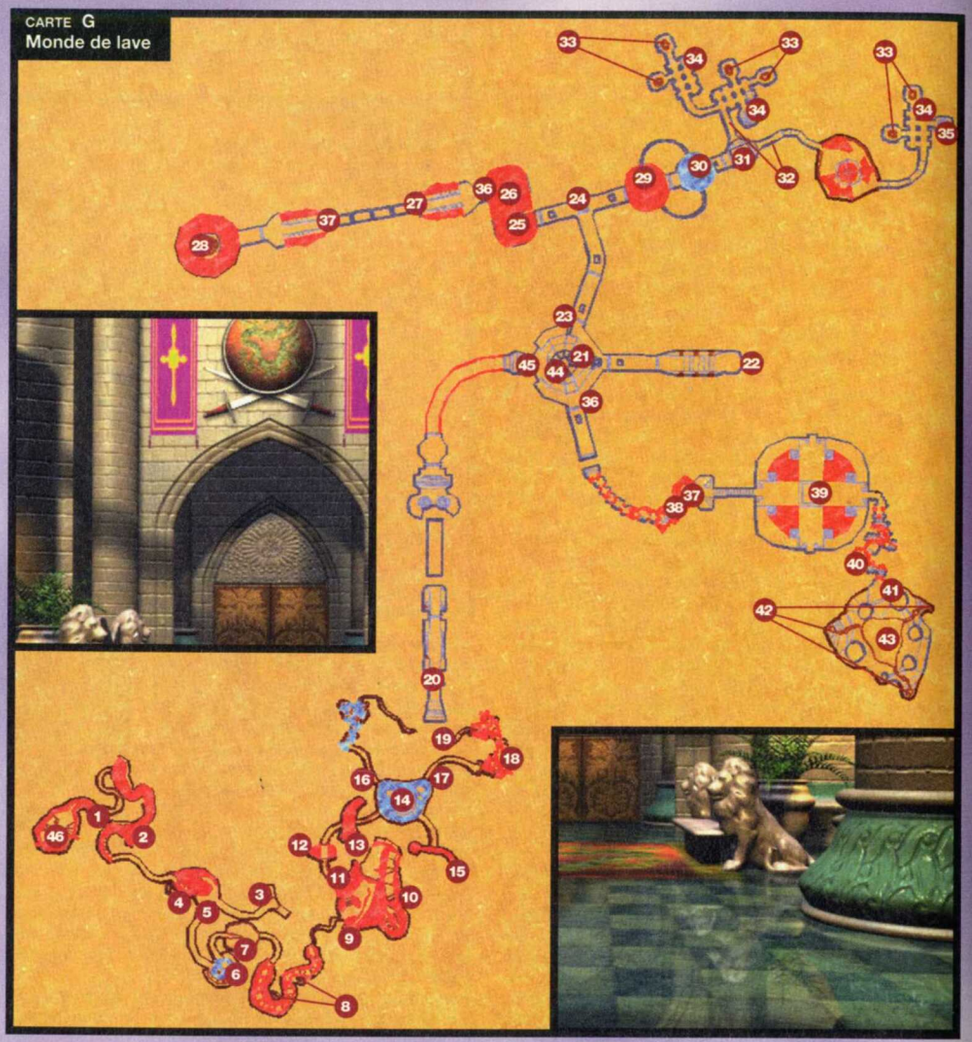
Suivez la rampe qui monte pour atteindre le Sigil : celui-ci est sur une plate-forme au centre d'un cercle et vous devez le prendre en utilisant la passerelle transparente qui tourne juste devant vous.
Dès que le Sigil est pris, vous êtes téléporté dans un musée avec des images de Lands of Lore II. Approchez de la seule porte de la salle pour qu'elle s'ouvre et continuez tout droit. Après le couloir, le pont au-dessus de l'eau et celui au-dessus de l'air, vous entrez dans une salle où le Draracle refait une apparition pour vous expliquer ce qu'il faudra faire. Vous voilà encore téléporté dans l'antre **(F15)**. Allez dans la salle du trône **(F7)** pour reparler à Jakel puis utilisez le téléporteur dans le couloir de droite **(F8)** pour revenir dans les bois. Allez à la faille du monde de lave **(E8)** et entrez dans la sphère verte pour être téléporté dans le monde de lave.

LE MONDE DE LAVE

À partir de maintenant, gardez au moins un échantillon de chaque plante que vous trouverez car cela vous servira plus tard pour accomplir une quête.

Avancez jusqu'à voir une fissure en face de vous et une sorte de hache qui dépasse **(G2)**. Tirez dans la fissure avec un projectile pour agrandir la fissure puis demandez à votre compagnon d'aller récupérer cette hache pour vous. Suivez le chemin jusqu'à un plateau avec deux tunnels. Le tunnel de gauche vous amène à une caverne où il y a quelques objets et un stalagmite au centre **(G3)** que vous devez détruire. Revenez ensuite en arrière. Vous pouvez grimper sur le rebord à droite de l'autre tunnel **(G4)** et le suivre pour atteindre une autre salle annexe contenant, entre autres, une épée. À défaut, entrez dans le tunnel de droite **(G5)** et suivez le chemin jusqu'à ce qu'il se termine en impasse **(G6)**. Tournez-vous alors sur la gauche et sautez sur la grosse colonne au centre de la salle lorsqu'elle sera à la bonne hauteur. Laissez-vous descendre et sautez dans le tunnel. Avancez jusqu'au bout du chemin et détruisez le stalagmite en face de vous **(G7)** à coups d'épée pour que le lac de lave sèche. Avancez alors jusqu'au couloir avec des dalles au milieu de la lave et sautez de dalle en dalle pour atteindre l'extrémité du couloir. Vous pouvez aussi utiliser les deux chemins à gauche et à droite de ces dalles pour trouver deux petites cavités **(G8)**

CARTE G
Monde de lave



contenant des Pavés de pierre. Il vous faudra sauter sur les chemins à partir des dalles les mieux placées.

Vous arrivez ensuite dans une grande salle dont la sortie est sur la gauche mais tout en bas **(G11)**. Rejoignez le chemin à droite **(G9)** et suivez-le. Au moment où le chemin remonte **(G10)**, vous verrez un autre chemin sur la gauche : sautez dessus et suivez-le. Puis, sautez sur le chemin suivant à gauche et enfin sur celui en face. Vous n'avez plus qu'à rejoindre la sortie **(G11)**. Dans la salle suivante, cassez le stalagmite à gauche **(G12)** pour créer un pont afin de traverser la salle de lave. Vous rencontrez la femelle Dragon Morphéra **(G13)** qui se lamente dans la lave. Parlez-lui et les flammes s'éteindront ce qui vous permettra de passer dans la salle suivante, à l'ambiance étonnamment froide **(G14)**.

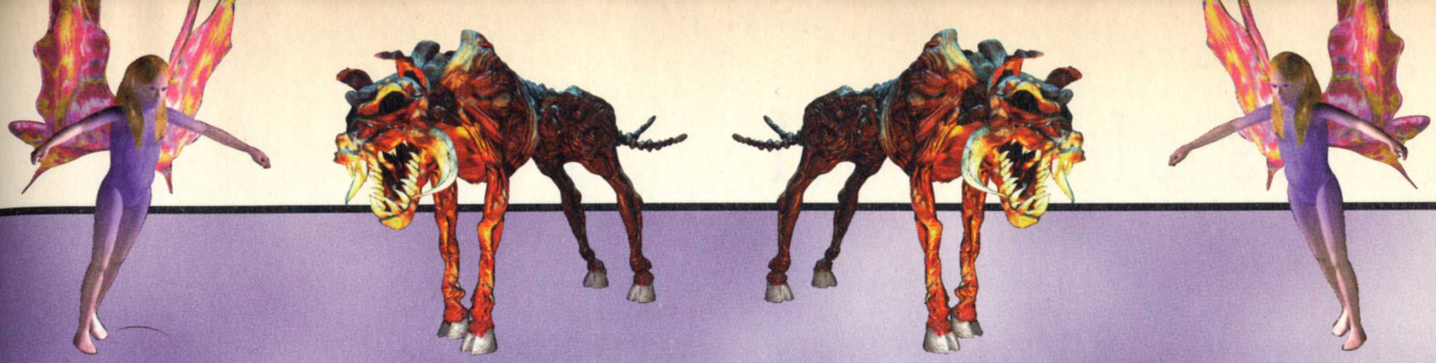
Allez dans la petite pièce à côté et cassez le stalagmite au fond **(G15)**. Ensuite, revenez dans la salle "froide" **(G14)** et sautez sur les blocs pour atteindre la rampe autour de la colonne au centre de la salle. Montez cette rampe jusqu'au sommet de la colonne.

Morphéra est un dragon femelle : difficile à voir

Vous pouvez sauter de là-haut vers l'un des deux piliers mobiles. Celui de gauche vous permettra d'atteindre une succession de salles sans issue **(G16)** où vous pourrez récupérer quelques objets. Mais, il faudra ensuite revenir à la salle "froide" **(G14)** car il faut sauter sur le pilier mobile de droite pour rejoindre l'autre couloir **(G17)**.

LE CHÂTEAU DE MORPHÉRA

Après une série de sauts sur des plates-formes au-dessus de la lave **(G18)** et un couloir **(G19)** qui finit en terrasse, vous apercevez un château. Sautez sur l'allée du château et avancez jusqu'aux empreintes au sol à quelques mètres devant la porte. Restez sur les empreintes suffisamment longtemps pour que la porte s'ouvre **(G20)**. Avancez alors rapidement et recommencez l'opération devant toutes les portes suivantes en vous mettant sur les empreintes pour ouvrir les portes afin d'atteindre une grande salle circulaire **(G21)**.
Remarque : il y a des empreintes de chaque côté des portes et l'on peut donc les ouvrir dans les deux sens.
Passez la porte Est toujours en marchant sur les empreintes pour rencontrer à nouveau Morphéra **(G22)** et parlez-lui jusqu'à ce qu'elle s'en aille. Revenez dans la salle circulaire et passez la porte Nord **(G23)**. À l'intersection **(G24)**, vous pouvez aller à l'Est ou l'Ouest
Remarque : vous utiliserez souvent des ascenseurs dans les salles qui suivent et ils ne se mettront en route que



lorsque vous marcherez dessus car il n'y a pas de bouton.

Si vous partez vers l'Ouest, vous atteindrez une grande salle abritant une infrastructure en bois. Avancez droit devant : le plancher va finir par descendre **(G25)**. Attendez de descendre d'un niveau pour passer sur le plancher intermédiaire, puis sautez sur l'autre plancher mobile **(G26)** quand il passera à votre hauteur. Restez dessus pour atteindre le bas de la salle et passez alors la porte **(G36)** qui s'ouvre toujours avec le système des empreintes au sol. Avancez jusqu'à la porte suivante **(G27)** pour qu'elle s'ouvre d'elle-même, puis courez jusqu'à la prochaine porte **(G37)** qui s'ouvrira elle aussi toute seule. Il ne vous reste plus qu'à passer une dernière porte "à empreintes", à prendre le sort sur le dôme de lave au centre de la salle **(G28)** et à vous mettre au sommet de ce dôme pour être ramené à l'intersection **(G24)**.

Si vous partez par le couloir Est, passez la porte à empreintes et avancez sur le plancher **(G29)**. Attendez qu'il monte jusqu'à l'étage où se trouve l'autre porte à empreintes que vous devrez passer. Après cette porte, sautez sur le disque de verre **(G30)** et placez-vous à peu près au centre, sur les empreintes, pour ouvrir en grand la porte suivante. Courez et sautez pour passer cette porte afin d'atteindre un autre ascenseur **(G31)**. Celui-ci descendra à deux étages différents où vous pourrez prendre à chaque fois un couloir **(G32)** menant vers plusieurs chambres morturaires **(G33).** On ne pourra d'ailleurs accéder à ces dernières qu'en utilisant des plates-formes qui feront office d'ascenseur **(G34)**. Pour revenir à votre point de départ **(G24)**, il faudra monter sur les talus au centre de certaines des chambres mortuaires **(G35)**.

Après la visite des salles annexes, revenez dans la salle circulaire **(G21)** et prenez la porte Sud **(G36)**. Suivez le chemin jusqu'à la plate-forme **(G37)** qui descendra si vous passez bien sur les empreintes qui sont juste avant le pont de bois attenant **(G38)**. Traversez le couloir en bas puis la salle suivante **(G39)** et sautez sur les plates-formes jusqu'à la dernière **(G40)** qui descendra. Avancez alors jusqu'à Morphéra **(G41)** et parlez-lui, puis tuez-la. Elle ressuscitera aussitôt : vous devrez alors détruire les trois stalagmites dans les coins de la salle **(G42)** puis tuer une fois pour toutes Morphéra au centre du lac de lave qui vient de s'assécher. Prenez alors tout l'argent qui traîne puis cliquez sur le morceau de miroir au centre de la salle **(G43)** pour être téléporté chez le Draracle.

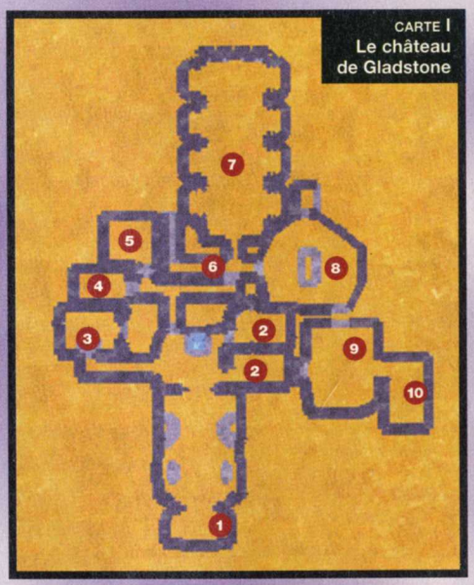
SAUVEGARDE **Retour du monde de lave**

SOUVENIRS, SOUVENIRS

Vous retrouvez de nouveau Jakel. Parlez-lui, puis prenez l'ancien passage **(F16)** qu'on avait visité dans Lands of lore I. Ouvrez le coffre qui se trouve au bout du couloir **(F17)** en appuyant sur le bouton à la base du coffre. Faites le tour pour rejoindre un autre bouton **(F18)** et appuyez dessus pour ouvrir le mur attenant afin de rejoindre l'échelle **(F19)** pour monter au second étage.

Vous commencez le niveau au Sud-Est **(H1)**. Allez ouvrir le coffre qui se trouve au Sud-Ouest **(H6)** pour trouver quelques articles. Visitez la petite zone au centre du niveau en traversant le mur transparent **(H2),** puis appuyez sur le bouton au mur **(H3)** pour ouvrir un passage. Ouvrez aussi le coffre suivant **(H4)** en appuyant cette fois sur un bouton encastré dans le mur à gauche du coffre, puis prenez l'échelle **(H5)** pour monter.

Il y a un coffre **(H6)** à droite de l'endroit où vous arrivez mais n'y touchez pas car c'est un piège qui vous fera retomber au niveau précédent. Sautez au-dessus du trou **(H7)** puis ouvrez l'autre coffre **(H8)** en appuyant sur le bouton du mur à droite du coffre. Ce niveau contient pas mal de murs transparents **(H9)** que vous pourrez traverser sans problèmes. La sortie se trouve au Sud-Ouest **(H10)** et il faudra ouvrir un mur qui bloque le passage en appuyant sur le bouton mural juste à côté **(H11)**. Vous pourrez aussi ouvrir une porte en appuyant sur un bouton **(H12)** et ouvrir les deux murs suivants ornés d'un serpent **(H13)** en cliquant dessus. Vous pourrez ainsi aller fouiller le coffre qui se trouve à l'Est **(H14)**. Attention au piège amusant qui se trouve au Nord **(H15)** : si vous marchez sur la dalle centrale, vous serez propulsé dans une impasse. Pour en sortir, marchez sur les côtés en évitant bien le centre de la dalle piégée **(H15)**. Vous pourrez aussi passer par une ouverture **(H16)** pour visiter la partie Ouest où se trouvent deux boutons muraux **(H17)** qui ouvrent un passage à côté. Dans tous les cas, à la fin prenez l'échelle **(H10)** pour monter au dernier niveau.



Vous commencerez ce niveau par le Sud **(H18)**. Faites le tour du niveau jusqu'aux poutres **(H19)** qu'il vous faudra passer avec précaution. Les trois boutons à côté **(H20)** ne sont qu'un clin d'œil au jeu Lands of Lore 1. Rejoignez enfin la sortie **(H21)** pour vous retrouver dans les bois de Gladstone **(E11)**.

LA VIE DE CHÂTEAU

SAUVEGARDE **Retour au château**

Allez à Gladstone-le-haut **(E9)** puis entrez dans le château lui-même **(B1)** car les portes seront enfin déverrouillées. Vous rencontrez le serviteur Samuel dans le hall **(I1)**, toujours prêt à vous aider. Visitez le château : il y a deux magasins **(I2)** mais n'achetez surtout pas d'épée car on va vous en offrir une redoutable bientôt.
Le bureau de Jéron se trouve dans l'aile Ouest **(I3)** et vous constaterez que ce n'est pas un ami.
Passez par la porte près de la fontaine : elle débouche sur un couloir. Sur la gauche il y a deux portes : celle de la réserve remplie de tonneaux **(I4)** que vous pourrez fouiller sans les casser et celle de la salle des tableaux **(I5)**. Sur la droite, vous passez une porte qui donne sur un autre couloir.

Passez la porte à gauche et montez l'escalier **(I6)**, puis allez au balcon qui se trouve à droite pour rencontrer le célèbre Luther, le héros de Lands of Lore II, qui vous donnera son excellente épée après une petite discussion. Revenez dans la salle précédente pour prendre le sort caché derrière l'autel, puis descendez l'escalier pour revenir dans le couloir.

Après avoir visité la grande salle à gauche **(I7),** où il y a un sort dans une des niches, prenez la porte au fond pour découvrir la salle à manger **(I8)**, la cuisine **(I9)** et la chambre froide **(I10)**. Dans ces dernières salles vous pouvez fouiller les caisses et les tonneaux pour prendre divers aliments. Sortez alors du château **(I1)**, discutez avec Rhynn près du pont-levis **(B24)**, refaites le tour des quatre guildes et des commerçants de la ville pour faire des affaires. À partir de maintenant, ne laissez plus d'affaires dans votre chambre d'hôtel car une catastrophe va arriver. Lorsque vous aurez visité la guilde des voleurs, vous pourrez essayer de revenir plus vite en ville en utilisant une des échelles qui remontent dans la rue **(C8)**. Vous êtes peut-être déjà suffisamment expérimenté pour ouvrir les grilles qui bloquent le haut des échelles. Allez dans les bois de Gladstone et pénétrez dans le halo vert de la nouvelle faille apparue dans les marais à l'Est **(E12)**.

LE MONDE DE GLACE

Vous voilà dans le monde de glace **(J1)** alors avancez prudemment car on glisse facilement. Traversez le tunnel **(J2)** puis suivez la rampe **(J3)** et le couloir **(J4)** pour atteindre une zone avec des plates-formes de glace. Il y a sur votre droite quelques objets à prendre

Les pics à détruire

(J5) à côté du squelette gelé. Sautez ensuite sur les plates-formes pour atteindre une intersection **(J6)**.
Allez vers la droite, tuez les tigres-cerbères et visitez bien leurs antres **(J7)** car on trouve au fond pas mal d'objets. Prenez le tunnel au fond **(J8)** et sortez au bout en passant sur les côtés. Faites le tour de la rivière les pieds dans l'eau pour retrouver Rix **(J9),** toujours aussi fanfaron. Vous pouvez le tuer pour prendre son bâton magique ou essayer de le voler. Continuez d'avancer pour arriver sur une grande place avec des pics glacés au centre **(J10)**. Frappez ces pics jusqu'à ce qu'ils se transforment (ça peut-être long si vous n'êtes pas très puissant) puis sortez du trou par l'aile Sud.

Retraversez la rivière et prenez le passage sur la gauche juste avant le tunnel **(J11)**. Avancez jusqu'à ce que vous rencontriez Morrison **(J12)** qui sera de bon conseil. Sautez ensuite sur le chemin de glace derrière Morrison **(J13)** puis descendez-le jusqu'à ce que vous puissez atteindre le sol et passer le tunnel **(J14)**. Suivez alors le chemin de glace sur la droite jusqu'en haut. Il y a un tunnel à gauche qui donne sur une salle secrète **(J15)**. Revenez sur la plate-forme de glace et tombez dans le tunnel en dessous **(J16)**. Dans la salle suivante **(J17)**, grimpez aux trous dans la paroi. Descendez la rampe **(J18)** dans la grande salle suivante, puis suivez le tunnel **(J19)**, passez le pont **(J20)** et ouvrez la porte au bout **(J21)** pour arriver dans la Tour blanche des Amazones. L'une d'elles vous accueille et vous demande de l'aider à tuer les Starks (les poulets ardents).

LA CHASSE AUX POULETS EST OUVERTE

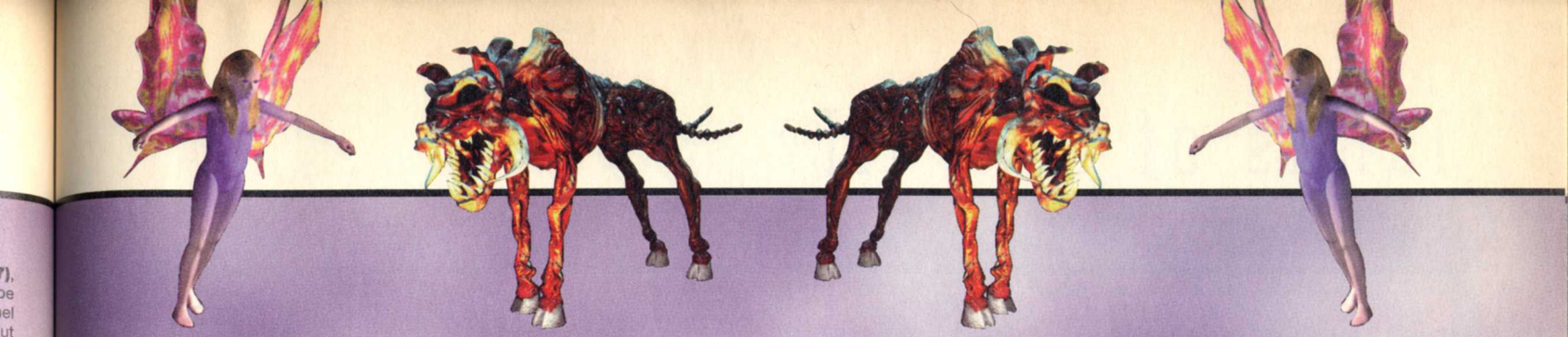
Entrez dans la salle à droite **(J25)** et utilisez un sort d'Éclair sur les quatre bougies au fond de la pièce : elles deviennent bleues, vertes, rouges et violettes. Sortez de la pièce et allez dans la salle des chandeliers **(J26)**. Allumez chacun d'eux avec un sort d'Éclair. Chaque chandelier correspond à l'une des couleurs précédentes. On ne s'en rend pas très bien compte mais si vous les déplacez près des murs, vous le verrez mieux à la couleur qu'ils diffusent. Tirez alors chaque chandelier et placez-les dans leurs alcôves respectives **(J27)**, c'est-à-dire le bleu à gauche, puis le vert, le rouge et enfin le violet à droite. Vous pouvez d'ailleurs voir dans les alcôves des flaques de couleurs au sol correspondant à chaque chandelier.

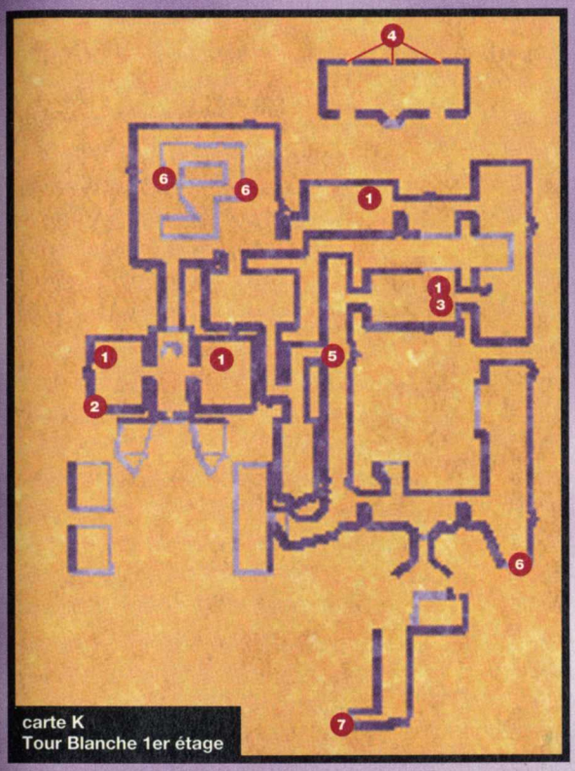
Les quatre chandeliers sont en place.

Retournez-vous : un escalier est apparu. Montez l'escalier et visitez les trois salles **(K4)**. Dans celle du centre, prenez la gemme bleue dans le nid des Starks que vous aurez détruits (la gemme n'apparaîtra pas dans votre inventaire mais dans les objets de base dans votre Livre magique). N'oubliez pas de visiter les deux salles à côté puis descendez et revenez vers l'entrée de la tour **(J21)**. Prenez la porte au fond à gauche, passez le couloir de lames en sautant au-dessus **(J28)**. Entrez en vous accroupissant dans le conduit jusqu'au bout de ce couloir. Avancez accroupi pour prendre la gemme rouge qui est au fond **(J29)**.

Sortez du conduit et entrez dans la pièce suivante. Le bouton sur le mur au fond **(J30)** ne fait qu'ouvrir les quatre coins de cette salle où sont cachés des Starks et divers objets. Allez dans le dortoir au Sud et fouillez partout. La gemme violette se trouve sous la couchette du fond **(J31)** mais il y a aussi d'autres objets (dans les amphores...). Il ne reste plus que la gemme verte. Allez dans la salle de l'escalier **(J22)**. Montez au premier étage et détruisez l'un des nids de Starks pour trouver la gemme verte **(K3)** qui tombera par terre. Au passage, détruisez maintenant tous les nids de Starks dans les quatre salles **(K1)**.

CARTE J
Le monde de glace





carte K
Tour Blanche 1er étage

Vous devez maintenant remettre les quatre gemmes dans leurs réceptacles. Il y en a deux dans un couloir au premier étage **(K5)** et deux sur les côtés opposés de la rampe dans la pièce au Nord-Ouest **(K6)**. Vous venez de remplir la quête des Starks mais nous n'allons pas tout de suite réclamer la récompense. Fracturez d'abord le coffre près des nids de Starks **(K2)**. Fracturez aussi le coffre dans le dortoir en bas **(J32)** et fouillez les amphores à côté. Fracturez encore le coffre dans le couloir **(J24)** et les amphores dans la salle d'à côté **(J32)**. Visitez les deux salles secrètes qui se sont ouvertes près de l'endroit où était la gemme rouge **(J33)**, ainsi que la salle secrète face à l'entrée de la tour **(J34)** et celle à gauche de l'entrée **(J35)**.

Montez enfin au premier étage par la salle de l'escalier **(J22)** et allez dans la dernière salle secrète **(K6)** qui est en fait une cellule. Parlez plusieurs fois avec les hommes prisonniers pour qui vous ne pourrez rien faire.

Il est temps d'obtenir votre récompense. Allez maintenant voir Jacinda dans la salle du trône **(J23)**, au rez-de-chaussée, en passant par le raccourci de la porte d'acier **(K7)** des cellules. Auparavant, vous devez enlever la barre qui bloque la porte puis ouvrir les portes. **Attention : sauvegardez tout de suite avant de rencontrer Jacinda !** En effet, Jacinda veut vous remercier en vous demandant de passer par la porte à côté d'elle. Acceptez de tomber dans son piège : ouvrez cette porte et entrez pour subir une fin des plus sadiques.
Après avoir rechargé votre sauvegarde, tuez finalement Jacinda.
Fouillez son corps (il faut que le pointeur souris devienne une loupe) pour prendre la poignée d'épée et la clé. Utilisez cette clé pour ouvrir la salle du trésor derrière le trône **(J37)** où vous récupérerez beaucoup d'argent. Fracturez aussi les coffres à côté de Jacinda puis prenez le grand morceau de miroir qui repose sur son corps pour être téléporté chez le Draracle. Ne vous inquiétez pas : on reviendra à la Tour blanche pour terminer la visite.

Les remerciements de Jacinda.

Jacinda vous réserve une surprise

LES SECRETS DE L'ANTRE DU DRARACLE

Jakel vous reçoit furieux et il est toujours prêt à donner de mauvais conseils. Avant tout, mettez sur le miroir brisé la poignée de l'épée que vous avez récupérée sur le corps de Jacinda. Vous obtenez ainsi une épée puissante que vous pourrez revendre à bon prix.

Prenez le couloir à gauche puis celui de gauche dans la salle des rideaux **(F8)**. Retraversez les grottes jusqu'à l'endroit où sont les squelettes qui deviendront agressifs. Vous pouvez maintenant ouvrir un passage secret, juste avant la zone des squelettes, en appuyant sur le bouton mural à gauche **(F20)**. Il y a plusieurs zones qui ne poseront pas de problèmes car les portes s'ouvrent le plus souvent avec des boutons juste à côté **(21)**, ou alors elles s'ouvrent toutes seules quand vous vous en approchez. Il y a une cachette entre deux portes **(F22)** qui ne s'ouvrira que lorsque ces dernières seront fermées. Mettez-vous entre ces deux portes et attendez que la cachette s'ouvre.

Il y a aussi une cachette derrière la cascade **(F23)** où vous devrez sauter en utilisant les plates-formes sur les côtés pour prendre de l'argent.
Revenez à votre point de départ **(F20)** et ouvrez le mur si nécessaire en rappuyant sur le bouton et sortez enfin de l'antre du Draracle **(F25)**. Une surprise de taille vous attend dans la forêt de Glastone que les failles ont commencé à transformer.

Rejoignez Gladstone-le haut **(E9)** en sautant au-dessus de la lave quand vous en verrez.
Remarque : vous pourrez refouiller tous les troncs d'arbres de la forêt car ils seront à nouveau remplis.
Entrez dans le château **(B1)** et Samuel le serviteur vous remettra de l'argent. Allez dans le bureau de Jéron **(I3)** en entrant plusieurs fois de suite jusqu'à ce qu'il ne soit plus là. Poussez la chaise derrière le bureau et passez alors dans le passage secret qui s'est ouvert derrière la bibliothèque. Touchez le crâne de gauche dans le renfoncement à droite afin de descendre.

Vous trouverez en bas une salle contenant divers objets et aussi un tableau avec des trous ce qui prouve que Jéron est un sale espion. Revenez à l'ascenseur et utilisez le bouton pour monter. Touchez ensuite le chandelier pour rouvrir la bibliothèque afin de sortir du bureau de Jéron. Passez ensuite la porte sur votre gauche pour rencontrer le roi Richard.

DE NOUVELLES QUÊTES

Après l'entrevue, sortez du château et allez dans la guilde des Moines **(B11)**. Parlez à Boris dans le magasin et il vous ouvrira la porte du fond afin que vous rencontriez Josiah. Vous aurez aussi une nouvelle quête à accomplir. Vous devrez ramener cinq herbes des autres dimensions.
Remarque : il peut y avoir un bug et Boris ne vous demandera pas cette quête. Dans ce cas, sortez du monastère, retournez même dans les bois de Gladstone ou dans l'un des deux mondes déjà visités si nécessaire, puis revenez voir Boris pour qu'il vous donne enfin la quête. Cette dernière s'accomplira automatiquement dès que vous aurez cinq plantes différentes et que vous verrez Boris plus tard. Mais il est possible qu'un bug ne la valide pas.

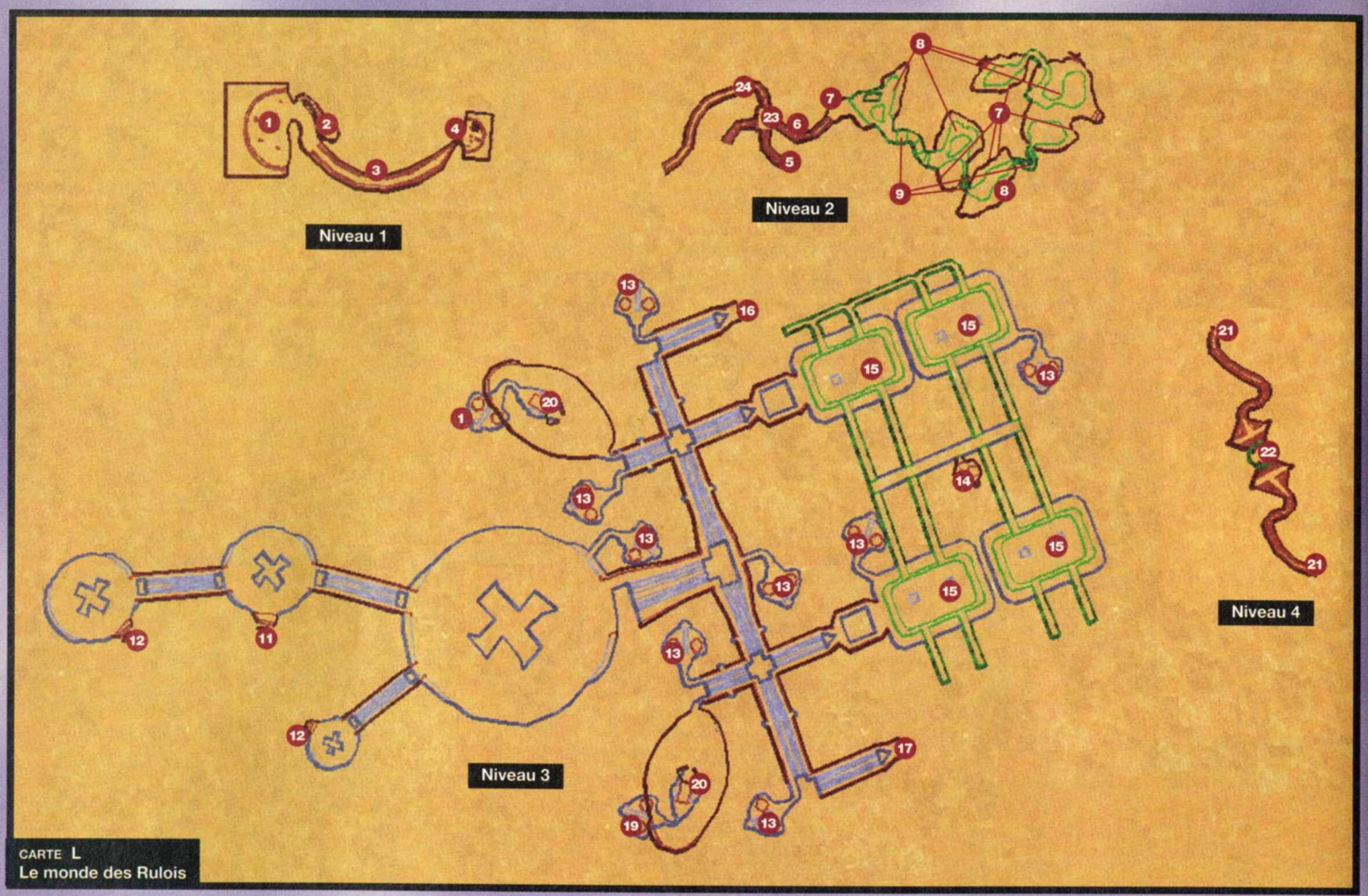
Sortez ensuite du monastère et ouvrez la grille à gauche **(B25)** pour visiter le jardin des Finch. Retournez après dans la cour principale du château et allez à gauche pour ouvrir la porte en bois **(B26)**. Avancez et prenez l'allée à gauche. Ouvrez les portes à gauche **(B27)** puis entrez dans la maison à droite **(B28)**. En déplaçant un tableau dans la première pièce sur votre droite vous révélerez une cache contenant de l'argent. Avancez ensuite jusqu'à un autre tableau près de l'escalier : ouvrez ce tableau et actionnez le bouton pour ouvrir un escalier à côté qui descend vers la cave. Après avoir visité la cave, remontez et allez au premier étage pour prendre d'autres objets puis sortez de la maison.

Allez ensuite rendre visite à votre belle-mère dans sa maison **(B29)** pour être victime d'un accueil glacial. Rendez-vous maintenant à la guilde des magiciens **(B12)** et allez au magasin. Sioned vous confie aussi une nouvelle quête. Vous devrez récupérer de l'énergie d'un des fragments de miroir. Nous résoudrons cette quête lorsque nous aurons visité le monde suivant.

Allez à la guilde des guerriers **(B13)** et parlez à Célérian qui vous confiera la conquête d'un monde. Une fois encore, nous résoudrons cette quête plus tard. Retournez enfin voir la vieille voleuse Jadin, à la guilde des voleurs **(C5)**. Elle vous demandera de lui ramener une grâce royale. Comme pour la quête de la guilde des moines, il se peut que Jadin ne vous propose pas cette quête alors allez faire un tour sur d'autres cartes et revenez la voir.

Un petit larcin pour une grande cause

Retournez ensuite au château en utilisant par exemple l'échelle à côté de la guilde **(C8)**. Si vous passez par la ville, vous verrez qu'elle commence à être détruite par les failles et que vous devrez sauter pour passer certains barrages. Cela signifie aussi que votre chambre d'hôtel et tout ce qu'elle contient sera détruite. Devant le château, volez la grâce royale au garde qui se tient près de la porte **(B3)** et ramenez-la à Jadin **(C5)**. Vous pouvez alors rencontrer Leina dans la pièce d'à côté **(C7)**. Elle vous proposera divers articles. Retournez



CARTE L
Le monde des Rulois

dans les bois de Gladstone et allez à la carrière **(E13)**. Discutez avec Rhynn, le petit homme ailé, puis entrez dans le halo vert qui se trouve au fond de la carrière pour être téléporté dans le monde suivant.

LE MONDE DES RULOIS

Le monde des Rulois

Vous commencez le niveau dans une grotte **(L1)** avec de nombreuses créatures dans les parages. Il y a une petite caverne sur la gauche **(L2)** où vous trouverez surtout de la pourriture de champignons (c'est un objet à ramasser). Revenez sur vos pas et suivez le tunnel **(L3)** pour arriver dans une autre salle où se trouve une ouverture **(L4)**. Passez par là pour tomber dans le tunnel suivant**(L5)**. Suivez-le jusqu'à l'intersection et prenez alors le tunnel à droite **(L6)**. Vous arrivez dans une salle **(L8)** où coule une rivière d'acide.

Malheureusement, il faudra marcher souvent dans cet acide alors soyez rapide et ayez des sorts de Soin et de Protection en réserve. Vous remarquerez un disque au mur sur la gauche **(L7)**. Touchez-le plusieurs fois pour prendre des Fragments de songe. C'est un ingrédient qui sert dans plusieurs formules magiques et qui permettra d'ouvrir les prisons magiques des Rulois. Gardez au moins deux Fragment en réserve.
Remarque : ne prenez pas tous les fragments de songe sur les disques muraux car il vous en faudra un plus tard pour résoudre une quête

Sur le sol, vous verrez des cristaux dont vous devrez détruire la gangue transparente avant de pouvoir les prendre. Vous voyez aussi dans la salle des colonnes et des œufs. Détruisez d'abord toutes les colonnes qui sont en fait des systèmes de défense, puis tous les œufs au milieu de l'acide. Suivez la rivière **(L9)** pour atteindre une salle où vous devez à nouveau tout détruire (œufs et colonnes). Répétez cette opération de nettoyage dans toutes les salles suivantes **(L8)** en marchant à chaque fois sur la rivière d'acide **(L9)** qui communique entre ces différentes salles. Il y aura aussi dans chacune d'elles des disques muraux **(L7)** dont vous pourrez prendre des Fragments de songe.

LA FORTERESSE DES RULOIS

Il y a, dans les deux dernières salles, trois portes qui permettent de rentrer dans la forteresse des Rulois. Prenons par exemple la porte **(L10)** pour arriver dans l'une des salles à l'Ouest **(L11)** de la forteresse. Si vous aviez pris une autre porte, vous seriez arrivé dans l'une des deux autres salles **(L12)**.

Votre objectif est de détruire les dix générateurs des Rulois car tant que ce ne sera pas fait, ces derniers ressusciteront sans cesse. Ne vous acharnez donc pas à les combattre, sauf s'ils deviennent trop pressants. Foncez plutôt vers les générateurs. Un sort d'invisibilité rendra votre manœuvre plus aisée. Vous verrez aussi que la forteresse est protégée par de nombreuses colonnes de défense : n'hésitez pas à les détruire au passage car elles sont vraiment dangereuses.

Il y a huit générateurs très facilement accessibles **(L13)** et il faut entièrement.les détruire . Pour les deux derniers, il vous faut récupérer une clé qui n'est autre que la main d'un Ruloi. Vous avez deux moyens pour y arriver : soit vous tuez des Rulois jusqu'à ce que l'un d'eux perde sa main (c'est aléatoire) afin que vous puissez la ramasser (c'est un objet de base), soit vous récupérez la main dans la pièce secrète **(L14)**. Cette deuxième option est préférable car vous récupérerez dans cette pièce la meilleure épée du jeu. Pour atteindre la pièce, il faudra aller dans l'une des salles des coffres **(L15)** et marcher dans les égouts remplis d'acide. De toute façon il faudra que vous les traversiez pour atteindre un des huit générateurs "facile d'accès".

Vous verrez à l'intérieur de la pièce secrète **(L14)** le cadavre d'une amazone, de la viande pourrie, la main d'un Ruloi et aussi la fameuse épée qui est dans un renfoncement cachée par l'obscurité. Pour sortir des égouts d'acide, vous devrez aller dans l'une des salles des coffres **(L15)** où une rampe vous permettra à

Un des générateur à détruire

chaque fois de revenir sur la terre ferme. La rampe mène toujours à la plate-forme centrale.

Profitez-en aussi pour visiter les quatre salles des coffres **(L15)**. Chacune contient deux coffres que l'on ouvre en touchant la boule au-dessus de chaque colonne Vous verrez alors une plate-forme surgir du sol après quelques secondes. Il y a aussi deux prisons, l'une au Nord **(L16)** et l'autre au Sud **(L17)**. Dans la prison Nord **(L16),** vous verrez une amazone : vous pouvez la libérer en posant un des Fragments de songe dans le réceptacle mural à droite de la barrière magique mais elle se montrera particulièrement ingrate.

Une fois que vous aurez détruit les huit générateurs de base et récupéré la main d'un Ruloi, vous détruirez les deux derniers. L'un se trouve au Nord **(L18)** et l'autre au Sud **(L19)**. Pour les détruire, le principe sera le même pour les deux. Il faudra cliquer sur le boîtier à droite de la porte (L20) pour l'ouvrir afin de pénétrer dans la salle où se trouve le générateur à détruire. Au moment où vous cliquerez, la main du Ruloi apparaîtra automatiquement. En ressortant, sautez au-dessus du trou qui s'est ouvert derrière la porte, sauf quand vous aurez détruit les dix générateurs. À cette étape, tombez dans le trou pour être téléporté automatiquement au dernier niveau du monde des Rulois **(L21)**.

Avancez dans le tunnel jusqu'à un escalier **(L22)**. Tuez à distance le monstre tentaculaire au pied de l'escalier en essayant de ne pas tomber dans l'acide car vous ne pourriez plus en ressortir. Ensuite, approchez-vous du cadavre. Vous devez alors prendre un échantillon du miroir qui dépasse du corps pour remplir la sous-quête des magiciens, puis prendre le cristal lui-même pour revenir dans l'antre du Draracle. Vous venez, par la même occasion, d'accomplir la sous-quête des guerriers en détruisant les Rulois. Bien sûr, il faudra retourner voir les membres des guildes pour valider ces deux sous-quêtes.

Jakel vous étonnera encore par son comportement étrange mais vous n'y pourrez rien. Allez dans la salle des rideaux **(F7)**, puis dans le couloir à gauche **(F8)**. Marchez jusqu'au lac de lave. Il y a une fissure sur le mur à gauche **(F24)** par laquelle vous pouvez passer en sautant et en vous accroupissant. C'est un passage complètement inutile que je vous indique au cas où vous voudriez vraiment tout connaître de ce niveau. Il faudra alors tomber dans différents trous. Faites de la lumière avec un sort magique pour voir où vous tombez. Engagez-vous ensuite dans un tunnel en sautant au-dessus des fosses pour atteindre une porte **(F25)** qui s'ouvre en actionnant le levier à sa droite.

Vous déboucherez sur un couloir qui ramène à la cascade **(F23)**. De là, vous pourrez revenir tout de suite au mur escamotable **(F20)** puis sortir de l'antre du Draracle **(F25)**. Si vous n'êtes pas pressé, il y a un autre passage facultatif que vous pouvez visiter. Pour cela, prenez le tunnel **(F26)** qui est apparu juste avec le mur escamotable. Vous devrez alors suivre des couloirs, marcher le long de précipices et utiliser des échelles pour revenir à la petite cascade **(F27)**. C'est un parcours du combattant sans intérêt.

Les squelettes sont devenus vos ennemis : bizarre !

Un fois hors de l'antre du Draracle, revenez à Gladstone-le-haut **(E9)**. Allez à la guilde des moines **(B11)** et parlez à Josiah au fond du magasin pour qu'il vous confie une nouvelle sous-quête. Présentez-vous aussi à la guilde des magiciens **(B12)** et remettez la baguette d'énergie à Sioned. Il suffit de cliquer sur Dawn pour que la baguette apparaisse. Vous pouvez alors rencontrer Dawn dans la pièce du fond où elle vous remerciera en vous offrant la gemme des Seigneurs, une protection très puissante. Il y a aussi de nombreux autres objets magiques et puissants qu'elle pourra vous vendre, et notamment un Joyau scarabée qui protège contre la magie ancienne, ce qui vous sera fort utile à la fin du jeu. Sortez de la guilde et revenez tout de suite voir Dawn : elle vous confie la mission de retrouver Sioned.

Allez ensuite à la guilde des guerriers **(B13)** pour que Célérian reconnaisse que vous avez accompli votre mission de conquête d'un monde. Vous pouvez alors monter l'escalier qui se trouve sur la gauche, derrière lui. Ouvrez la porte en haut et parlez à l'amazone Chesara. Elle vous confie une quête à accomplir dans le monde de glace. Profitez-en pour lui acheter le matériel qui vous plaît, puis rendez-vous à la guilde des voleurs **(C5)**. Parlez à Leina dans la salle du fond **(C7)** : elle vous confiera une autre sous-quête.
Retournez au château pour parler à Samuel **(B2)**. Allez aussi dans le bureau de Jéron **(I3)** pour voir le voleur Dash faire un cambriolage.

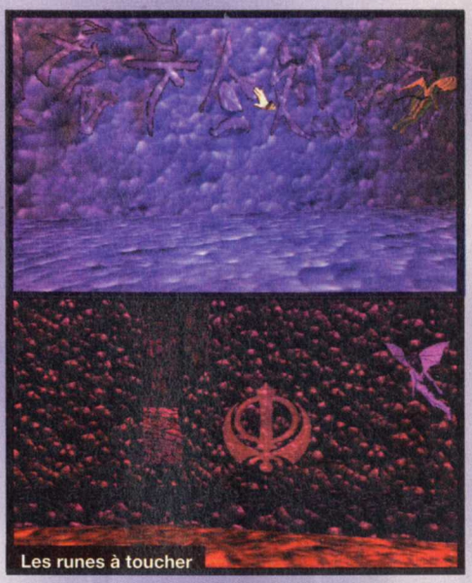
DES MONDES À REVISITER

Maintenant que vous avez plusieurs quêtes à accomplir, il est temps de vous mettre en route. Pour la sous-quête de la guilde des voleurs, vous devez détruire le camp des bandits orcs qui se trouve dans la forêt de Gladstone **(E14)**. Vous pourrez retourner voir Leina dans la guilde des voleurs **(C7)**, mais un bug empêchera peut-être cette quête d'être validée.

La main est posée sur l'urne

Pour la sous-quête des moines, allez dans le monde de lave **(E8)**. Retraversez tout le niveau jusqu'à la grande salle ronde **(G21)** et posez la main que vous a donnée Josiah sur l'urne flottante au centre de la pièce. Vous allez alors descendre au niveau inférieur. Avancez ensuite tout droit dans le petit tunnel et montez sur le talus au bout pour être téléporté. Avancez encore droit devant jusqu'à ce que vous voyez un objet flotter dans les airs : c'est le Coeur de soleil. Prenez-le, puis retournez-vous et allez sur le disque bleu au fond pour revenir dans la salle de l'urne flottante. Enlevez la main du dessus de l'urne pour remonter.

Descendez alors de la plate-forme où se trouve l'urne et actionnez l'une des runes du milieu sur le côté de la plate-forme **(G44)** puis retournez-vous et passez la porte qui vient de s'ouvrir momentanément **(G45)**.


Les runes à toucher

Refaites ensuite tout le chemin en sens inverse pour revenir à la faille **(G19)** et cliquez sur la rune à côté (si vous ne l'avez pas déjà fait) pour agrandir la faille afin d'y passer. Ensuite, il vous suffit de rejoindre le halo vert au début du niveau **(G46)** pour être ramené dans la forêt de Gladstone. Enfin, donnez le Cœur de soleil au moine Josiah **(B11)** pour finir cette sous-quête.

Pour résoudre la sous-quête confiée par la guerrière Chesara, allez dans le monde de glace **(E12)**, et retournez dans la Tour blanche **(J21)**. Allez dans la salle près de celle des chandeliers et utilisez le sort Étincelle sur le four pour l'allumer **(J36)**. Passez derrière et appuyez sur les quatre boutons qui se sont allumés sur la porte dans l'ordre suivant : bleu, vert, rouge et violet. Ouvrez la porte suivante **(J38)** en plaçant le médaillon donné par Chesara dans le boîtier à droite de cette porte. Avancez dans la pièce du fond. Vous verrez au passage une forme au sol : si vous la touchez, elle se transformera en fantôme invisible que vous pourrez tuer. Prenez ensuite l'épée de bois qui se trouve dans le coin au fond à droite **(J39)** puis sortez de la Tour blanche et refaites toute la route en sens inverse pour revenir jusqu'au halo vert **(J1)**. Redonnez l'épée à Chesara **(B13)** et vous obtiendrez en récompense un plastron qui vous aidera considérablement.

Allez maintenant dans le monde des Rulois, par le téléporteur, dans les bois, **(E13)** pour accomplir la sous-quête des magiciens. Prenez un Fragment de songe sur l'un des disques muraux **(L7)**, si vous n'en disposez pas déjà d'un dans votre inventaire. Rendez-vous ensuite devant la prison Sud **(L17)** : vous voyez Sioned prisonnière. Placez un Fragment de songe dans le boîtier à gauche de la barrière pour la libérer.

Remarque : cette quête peut être buguée. La barrière magique peut ne pas être là, donc vous ne pouvez pas l'ouvrir pour libérer Sioned. Dans ce cas, revenez dans la forêt de Gladstone puis retournez libérer Sioned dans le monde des Rulois. Cette fois, ça devrait marcher.

Pour quitter le monde des Rulois, il faut revenir au halo vert **(L1)** en faisant le chemin en sens inverse, tout du moins jusqu'à l'intersection dans le tunnel **(L23)**. Là, prenez le tunnel à droite **(L24)** en montant sur les rebords de la paroi du tunnel pour pouvoir sauter au-dessus de la marche du début du tunnel, trop élevée pour un saut normal. Vous pourrez ainsi rejoindre le halo vert **(L1)** qui vous ramènera dans les bois. Lorsque vous retournerez voir Dawn, la quête sera validée, sauf si, bien sûr, vous tombez encore sur un bug !)

CARTE M
Le monde des Enfers

LE MONDE DES ENFERS

Le monde des enfers

Allez devant le halo vert du monde des Enfers au Nord du bois de Gladstone **(E15)**. Vous voyez Dash, à condition d'être un membre de la guilde des voleurs, avec qui vous devrez parler si vous voulez récupérer une clé. Si vous n'y arrivez pas, vous pourrez toujours la récupérer dans le monde des Enfers. Entrez ensuite dans le halo vert pour être transporté dans le monde des Enfers qui n'est rien d'autre qu'une maison hantée.

Vous vous retrouvez dans une grande salle **(M1)**. Allez dans la cuisine **(M2)** et descendez l'escalier derrière la porte de droite **(M3)** pour rejoindre la cave **(M4)**. La porte de gauche donne sur la réserve où il y a de la nourriture. Descendez l'échelle qui se trouve au fond de la cave **(M5)** pour arriver dans le cellier. Faites attention en bougeant car vous êtes sur des planches étroites. Prenez la bouteille de vin sur l'étagère du haut, puis passez la porte du fond. Suivez le couloir jusqu'à l'échelle et sautez dessus pour monter. En haut de l'échelle, tournez-vous sur la droite et avancez pour tomber dans le trou qui vous ramène dans la cave. Attention, la chute fait très mal ! Remontez dans la cuisine **(M4)**.

Revenez dans la grande salle **(M1)** et passez la porte en face pour visiter les pièces de l'aile droite. Prenez sur les étagères **(M6)** la partition de musique. Allez aussi dans la bibliothèque **(M7)** et fouillez les étagères pour trouver, entre autres, deux nouveaux sorts. Touchez aussi le mur dans l'angle **(M8)** pour découvrir une salle secrète où vous fouillerez d'autres bibliothèques.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, aller dans le jardin après avoir ouvert la grille **(M9)** pour fouiller la zone car les fontaines sont remplies d'objets à prendre. Mais vous ne pourrez plus revenir à cause d'une haie **(M9)** infranchissable. Pour pouvoir repartir, il faudra prendre la tête coupée dans l'alcôve au Nord du jardin **(M10)** et la poser sur le jardinier décapité qui déambule dans le jardin. À ce moment-là, suivez de près le jardinier : il ira couper la haie **(M9)**, ce qui vous permettra de passer.

Retournez dans la grande salle **(M1)** et empruntez la porte sur la gauche **(M11)** puis la porte suivante pour arriver dans la salle de bal **(M12)**. Sautez dans l'un des deux ascenseurs en face de vous pour atteindre le premier étage. Prenez la cruche vide dans la petite pièce qui fait l'angle à gauche **(M13)**. Prenez aussi la seconde cruche vide sur la table de la chambre qui se trouve au bout de l'aile gauche **(M14)**. Allez ensuite dans la chambre à l'extrémité de l'aile droite **(M15)** et ouvrez l'armoire. Vous rencontrez le fantôme de Gabrielle qui vous demandera de l'aide.

Vous n'êtes pas obligé d'attendre qu'elle ait fini ses lamentations. Foncez tout de suite dans la chambre où se trouve la lampe dont elle parle **(M16)** et utilisez la cruche vide sur la lampe avant qu'elle ne se brise. Gabrielle vous remercie en vous donnant le meilleur bouclier du jeu.

Vous pouvez maintenant visiter toutes les chambres de la partie droite. Il y a un autre sort dans la bibliothèque de la chambre qui jouxte celle de Gabrielle **(M17)** ainsi que plusieurs autres sorts dans les bibliothèques et la fameuse clé sur la table dans la chambre au Nord **(M18)**. Retournez dans la salle de la lampe **(M16)** et cassez une fenêtre afin de sauter par là dans le jardin. Allez dans le coin Sud du jardin. Un trou dans le sol **(M19)** apparaît par intermittence surtout quand il y a des éclairs. Placez-vous sur ce trou pour tomber dans la cave. Vous verrez le fantôme de votre père qui se morfond. Suivez le tunnel et touchez le mur au bout qui s'escamotera. Vous pourrez ainsi rejoindre la cave.

Retournez alors dans la salle de bal **(M12)** et utilisez trois fois la clé sur la grande horloge entre les deux ascenseurs (la clé est un objet de base). Allez alors de l'autre côté du mur de l'horloge où il y a un organiste. Parlez-lui puis donnez-lui la bouteille de vin et la partition (la partition est un objet de base). Retournez-vous et regardez le mur derrière l'organiste **(M21)**. Au bout de quelques instants, deux couples de danseurs dans la salle de bal vont traverser le mur qui va alors s'ouvrir. Prenez alors l'escalier pour atteindre le grenier. Allez au fond du grenier et utilisez trois fois la clé sur l'horloge pour faire de la lumière. Tuez alors la Faucheuse (la mort) qui joue à cache-cache derrière les draps dans le grenier et prenez l'éclat de cristal qui tombera par terre pour revenir dans l'antre du Draracle. Vous êtes reçu par Jakel, plus bizarre que jamais.

Videz cette lampe pour sauver l'âme de Gabrielle

Sortez de l'antre du Draracle par le chemin habituel **(F25)** et retournez à Gladstone-le-haut **(E9)** pour constater l'effroyable destruction. Vous devez avoir atteint le niveau vingt de voleur. Profitez-en pour ouvrir la grille dans le coin à gauche du château **(B20).** Vous trouverez divers objets.

Remarque : un bug empêche souvent d'ouvrir cette grille, même si on a un niveau supérieur au niveau vingt. Il y a aussi une nouvelle maison que vous pouvez visiter **(B31)**. Entrez-y, montez au premier, allez dans la chambre d'à côté et passez par la fenêtre. Sautez alors sur la poutre sous la fenêtre à votre droite puis passez la fenêtre pour atteindre une pièce avec quelques objets à prendre.

Retournez ensuite dans le bois de Gladstone pour rencontrer le roi Richard dont le campement se trouve au Nord **(E16)**. Il vous remet une ordonnance. Retournez au château de Gladstone **(B1)** et ouvrez la porte pour rencontrer Jéron. Donnez-lui l'ordonnance du Roi mais il la déchirera et il vous enverra promener. Tout cela se paiera bientôt.

LE DÉSERT DE LA DÉSOLATION

SAUVEGARDE

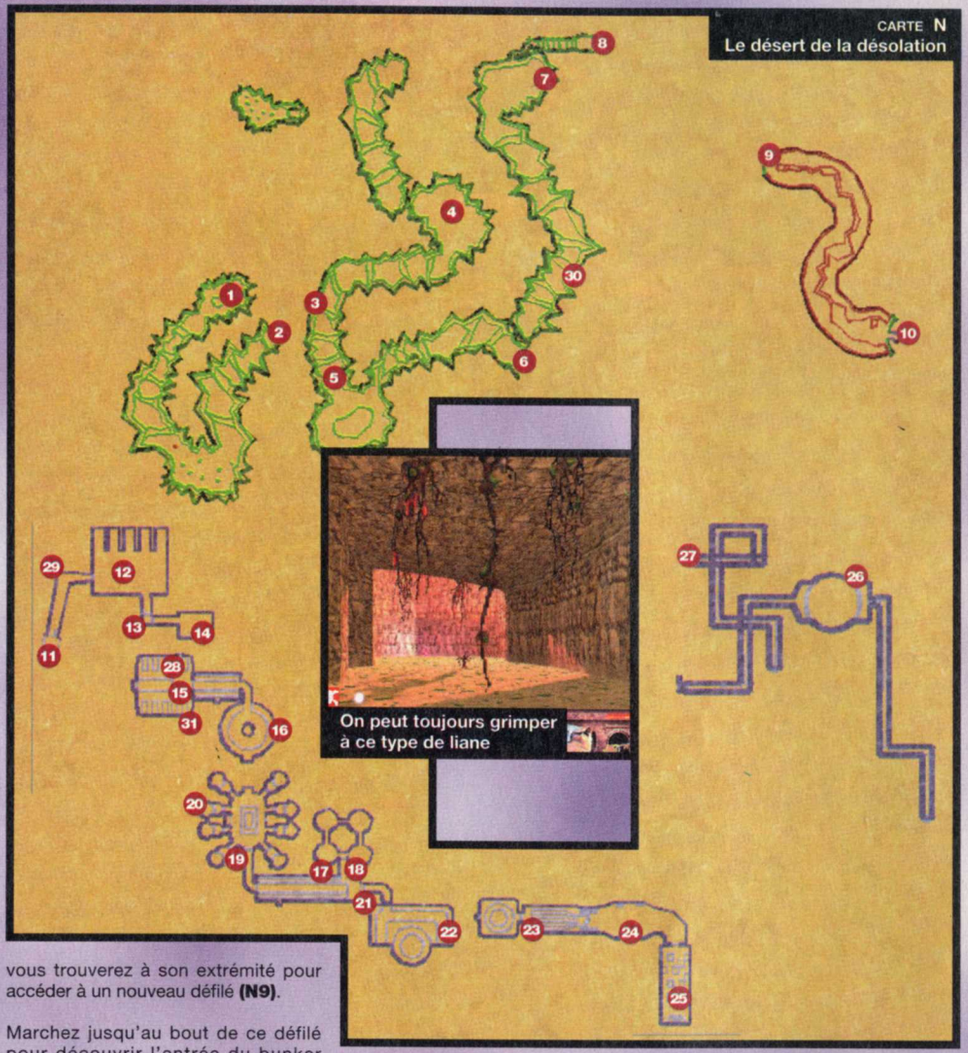
Le désert de la désolation.

Il est temps de visiter le dernier monde. Allez dans le bois de Gladstone et dirigez-vous vers la grande rivière au Nord-Ouest. Son lit est quasiment à sec et vous pourrez rejoindre le halo vert **(E17)** en marchant un peu dans l'eau sans risquer de vous noyer.

Vous voilà dans le Désert de la désolation **(N1)**, un monde futuriste ravagé par un holocauste nucléaire (est-on toujours dans Lands of Lore ?). Suivez le défilé jusqu'au bout pour atteindre un tunnel **(N2)**. Il débouche sur un pont **(N5)**. Laissez-vous tomber du pont et allez un peu à gauche. Vous voyez une plate-forme au-dessus de vous sur votre gauche **(N3)**. Grimpez à la liane qui touche presque le sol pour atteindre cette plate-forme et cassez le cochon-tirelire que vous verrez. Il contient 100 000 pièces, de quoi ouvrir le coffre chez le Draracle. Redescendez de la plate-forme en tombant ou en utilisant à nouveau la liane.

Vous pouvez visiter différentes zones sans intérêts en tombant dans le trou au bout du défilé **(N4)**. Sinon, revenez au pont dont vous êtes tombé plus tôt et utilisez la liane qui pend pour remonter **(N5)**. Suivez alors le pont pour atteindre l'autre tunnel qui vous amènera à une plate-forme. Sauvegardez et tournez-vous sur la droite. Vous voyez une plate-forme et une porte blindée ouverte. Faites un saut pour atteindre cette plate-forme **(N6)**. Entrez ensuite dans le tunnel et suivez-le pour atteindre une nouvelle plate-forme. Tombez dans le défilé et allez au fond. Vous voyez une plate-forme soutenue par quatre piliers **(N7)**. Utilisez encore la liane qui touche le sol pour monter sur cette plate-forme. Entrez dans le tunnel **(N8)** et montez à l'échelle que vous trouverez à son extrémité pour accéder à un nouveau défilé **(N9)**.

CARTE N
Le désert de la désolation



Marchez jusqu'au bout de ce défilé pour découvrir l'entrée du bunker **(N10)**. À l'intérieur se trouve le "dernier homme". Parlez lui pour en apprendre un peu plus, puis retournez-vous. Ouvrez le panneau de contrôle à droite de la sortie du bunker et appuyez sur le bouton. Sortez du bunker, avancez un peu et ouvrez la petite grille au sol à côté de la lampe rouge, sur la droite. Appuyez sur le bouton qui est apparu à l'emplacement de la petite grille et placez-vous sur la grande grille qui vient de s'ouvrir. Réappuyez sur le bouton de la petite grille pour descendre dans le bunker **(N11)**. À partir de maintenant, vous allez tomber sur de nombreuses défenses automatiques placées au sol ou au plafond. Détruisez-les rapidement avant qu'elles ne vous tuent.

Suivez le couloir jusqu'au garage **(N12)**. Passez la porte du couloir sur la droite **(N13)** et attendez qu'elle se referme pour passer la porte suivante. Dans le bureau, tirez la chaise sous la grille d'aération **(N14)** et sautez sur la chaise puis ouvrez la grille et introduisez-vous par là dans les conduits d'aération.

Allez vers la droite et ouvrez la grille suivante pour entrer dans une salle très colorée. Ouvrez le panneau qui se trouve dans le coin juste en face **(N31)** et appuyez sur le bouton, puis passez la porte qui s'est ouverte **(N15)**. Remarquez les symboles au mur (la queue de Scorpion rouge). Vous êtes dans un site de silos atomiques du camp Nod de Command & Conquer. Les programmeurs de Westwood ne manquent pas d'humour !

Avancez jusqu'à la salle ronde. Après avoir détruit les nombreuses défenses, tirez sur les boîtes métalliques au plafond pour les faire tomber. Amenez trois boîtes sous la grille d'aération **(N16)**. Il faut placer deux boîtes juste sous la grille et une boîte au-dessus des deux autres. Placez les bien de façon à ce que vous puissiez monter sur la petite barre accrochée à leur dos. Montez alors sur les boîtes comme à un escalier, ouvrez la grille et entrez dans le conduit suivant.

La plate-forme à atteindre en face

Vous voilà prêt à descendre

SAUVEGARDE

Après les trois boîtes

Passez au-dessus de la première échelle (le truc rouge qui descend) et descendez à la seconde au fond. Suivez le conduit jusqu'au bout sans descendre à l'échelle que vous rencontrerez. Ouvrez la grille au bout et avancez sur le grillage pour tomber dans la salle d'armes. Allez au râtelier d'armes **(N17),** juste en face de vous et appuyez une dizaine de fois sur le bouton en dessous du râtelier pour faire apparaître un fusil laser. Prenez-le, c'est la meilleure "arme de jet" du jeu. Passez la porte sur votre gauche **(N18)** et allez dans la salle des silos dont la porte s'ouvre tout à fait normalement en appuyant sur le bouton à sa gauche **(N19)**.

Placez les boîtes comme ceci.

Fouillez les silos. Dans l'un d'eux se trouve le cadavre d'un cyborg **(N20)** dont vous pouvez prendre l'oeœ porte fermée juste à côté de la salle d'armes **(N21)** et utilisez l'œil sur le petit boîtier de contrôle à gauche pour l'ouvrir. Détruisez les sept écrans dans la salle suivante **(N22)** pour désactiver le bouclier énergétique. Sautez alors sur le rebord et descendez l'échelle. Marchez dans l'eau jusqu'à l'échelle suivante et grimpez-y. Montez encore à la prochaine échelle et appuyez sur le bouton pour passer la porte **(N23)**. Avancez ensuite dans l'eau après avoir détruit les câbles électriques qui tombent dans l'eau **(N24)**. Dans la salle suivante **(N25)**, évitez de tomber dans les trous et les siphons et enfoncez le bouton à droite pour ouvrir la porte. Vous pénétrez enfin au cœur du bunker.

L'ordinateur central est dans la salle au centre de la pièce. Faites le tour du couloir pour le voir à travers une barrière énergétique. Il va aussitôt déclencher ses dernières défenses. Détruisez-les toutes (attention, elles sont nombreuses !) ainsi que les piliers lumineux qui sont dans le couloir autour de l'ordinateur. Lorsque ce long combat est fini, le bouclier énergétique devant l'ordinateur disparaît. Détruisez alors à distance les quatre carrés rouges qui sont devant l'ordinateur pour le mettre hors-circuit.

Prenez l'éclat de miroir qui va tomber à vos pieds dans le couloir. Surprise ! Vous n'êtes pas téléporté, c'est un sale coup de Jakel ! De plus, l'ordinateur a déclenché l'autodestruction et vous n'avez donc que quinze minutes pour rejoindre le halo vert **(N1)** mais heureusement, c'est largement suffisant !

SAUVEGARDE

La fuite

Sortez de la salle de l'ordinateur en repassant par la porte qui se trouve de l'autre côté du couloir. Le bouton d'ouverture de la porte est au sol. Revenez à la salle des sept écrans de contrôle **(N22)** et cette fois, montez à l'échelle qui se trouve au milieu des écrans. Ouvrez la grille juste devant vous et entrez dans le conduit. Allez jusqu'au bout et ouvrez la grille suivante pour arriver devant un grand trou. Attention aux nombreuses défenses qui vous attendent juste à côté. Une fois détruites, appuyez sur le bouton à droite pour faire apparaître une passerelle afin de traverser le trou.

Montez à la première échelle que vous verrez sur votre gauche, juste après le tournant et retournez-vous en haut, puis allez tout droit dans le conduit. Montez à la prochaine échelle et retournez-vous, puis avancez tout droit jusqu'à la grille **(N27)**. Ouvrez-la afin de vous retrouver dans la salle où vous aviez placé les trois boîtes pour faire un escalier **(N15)**. Retournez dans la salle très colorée et montez sur les piliers à droite afin de sauter dans le conduit **(N28)** après avoir ouvert la grille. Allez au bout du conduit et ouvrez la grille suivante pour entrer dans le bureau **(N14)**. Passez la première porte du sas **(N13)** et attendez qu'elle se referme pour passer la porte suivante. Passez la porte du couloir et ouvrez le boîtier de contrôle dans le coin **(N29)**. Appuyez sur le bouton puis placez-vous sur l'ascenseur **(N11)**.

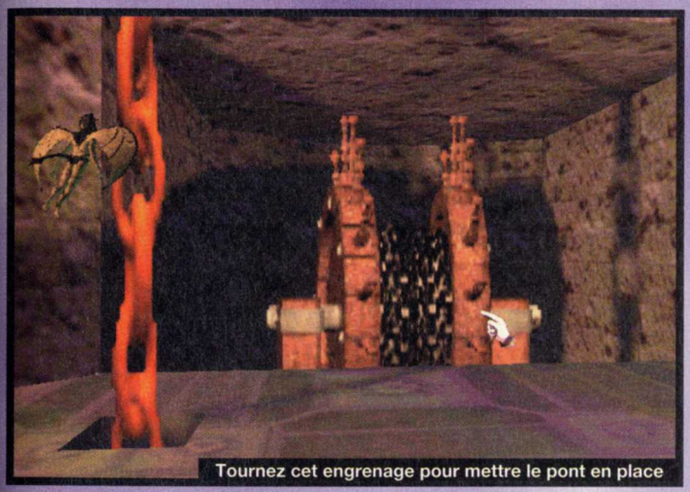
Le fusil laser est bien caché

Le cyborg dont il faudra prendre l'oeil

Ouvrez la petite grille au sol près de l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour remonter. Retraversez le défilé pour atteindre l'échelle **(N9)** et descendez. Suivez le tunnel jusqu'à la plate-forme **(N7)**. Sautez en bas et marchez vers la droite jusqu'au pont. Grimpez sur le pont grâce à la longue liane. Allez vers la droite et traversez le tunnel puis tombez au bout dans le défilé suivant **(N6)**. Courez alors jusqu'à l'autre pont **(N5)** et montez par la liane. Allez à gauche dans le tunnel pour arriver dans le dernier défilé **(N2)**. Il ne vous reste plus qu'à rejoindre le halo vert **(N1)** en vous pressant !

Les quatre carrés à détruire

JAKEL DOIT PAYER !



Tournez cet engrenage pour mettre le pont en place

Vous vous retrouvez dans la forêt de Gladstone **(E17)**. Allez dans l'antre du Draracle **(E10)** et marchez jusqu'à la salle des rideaux **(F7)** pour rencontrer Jakel qui se montre enfin sous son vrai jour. Il est temps de lui régler son compte.

SAUVEGARDE

Combat contre Jakel

Juste après ses explications, Jakel vous téléporte au fond d'un bassin. Retournez-vous et montez à la corde jusqu'en haut, puis laissez-vous tomber pour arriver dans une petite salle. Tuez l'apparition de Jakel et utilisez votre Sigil (objet de base) sur le halo vert dans le coin. Il faudra faire cela à chaque fois que vous voyez un de ces halos pour empêcher que des renforts n'aident Jakel.

Il y a trois plates-formes dans la salle : deux qui montent et une qui descend. Placez-vous sur celle qui descend pour atteindre la salle inférieure. Combattez encore Jakel et une grille organique s'ouvrira. Prenez le couloir jusqu'à une salle des machines. Utilisez l'échelle sur la gauche pour monter sur le bloc de pierre. Sautez alors au fond pour atteindre l'engrenage et actionnez-le. Revenez dans la salle de la plate-forme et placez-vous dessus pour monter. Vous êtes revenu dans la salle des trois plates-formes. Montez sur l'une de celles qui montent.

Il y a deux possibilités : soit vous arrivez dans une pièce sans issue et vous devrez alors redescendre, soit vous arrivez dans une pièce où se trouve encore Jakel. Détruisez-le afin d'enlever la barrière énergétique qui entoure la plate-forme au centre de la salle. Placez-vous sur cette plate-forme pour monter. Après un autre combat très dur contre Jakel (si cela chauffe trop, redescendez momentanément à l'étage inférieur), passez le pont (grâce à l'engrenage que vous avez activé plus tôt le pont est à bonne hauteur) et la porte au fond. Vous arrivez dans une arène.

Tuez tous les squelettes dans les alcôves puis affrontez Jakel une dernière fois. Prenez le sceau au milieu de ce qu'il restera de son corps puis admirez la scène de fin. Attention, ne soyez pas trop pressé. Laissez le jeu tourner même après le générique de fin car il vous reste encore une chose à faire.

En effet, vous avez survécu à l'effondrement de la grotte. Alors allez dans le bois et prenez à gauche à l'intersection pour rencontrer Jéron. Tuez-le et regardez la vraie scène de fin. Au cas où Jéron ne serait pas là, il suffit de marcher dans le bois pour voir la scène.

SAUVEGARDE

Fin réelle

Jeff
Monkey3@club-internet.fr

PC SOLUCES
Vous cherchez une ASTUCE, une SOLUCE ?
Les meilleurs jeux à gagner :
3615 PCSOLUCES - 08 36 68 14 16

HUMONGOUS ENTERTAINMENT
Sam Pyjam, Pouce Pouce, Marine Malice et James Renard : Ils vous attendent sur le serveur
HUMONGOUS 08 36 68 29 19

Toute l'actualité ciné, tous les horaires.
Ciné Live
Des places de ciné, des avant-premières, des K7 Vidéo et des DVD à gagner...
3615 CINELIVE

UP! MUSIC
Les chroniques des CD, les annonces des concerts. Des places de concerts, des backstages, des CD audios, des K7 vidéo et des DVD à gagner
3615 MUSICUP

CYBER PRESS PUBLISHING
Vous désirez connaître le sommaire de CINÉ LIVE, PC SOLUCES ou des BIBLES DES SECRETS, ou vous souhaitez commander nos anciens numéros ou encore vous abonner (paiement par CB accepté) :
08 36 68 84 48

Shadowman, le Hit de cet été arrive sur PC.
ACCLAIM
Pour les dernières infos, les astuces, les soluces et les concours :
3615 ACCLAIM - 08 36 68 2 4 6 8

Civilization CTP et Fighter Squadron et
ACTIVISION
Tous nos derniers jeux à gagnez :
3615 ACTIVISION - 08 36 68 17 71

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Faites le tour du monde avec CRYO : de Chine à Versailles, en passant par Égypte et Atlantis, toutes les solutions de ces jeux sont sur :
3615 CRYO

Attention ! Un "Duke" peut en cacher un autre !
DUKE NUKEM
Duke Nukem Forever bientôt sur le 3615 DUKE

EIDOS INTERACTIVE
Les TOMB RAIDER, SOUL REAVER, COMMANDOS et FINAL FANTASY VII, n'ont plus de secrets pour nous. Et pour vous ?
3615 EIDOS · 3615 TOMBRAIDER · 3615 FF7 · 08 36 68 19 22

GT
Discworld Noir, Driver, mais aussi la Saga d'Abe - Oddworld et les solutions pour nos autres jeux :
3615 GT INTERACTIVE
08 36 68 14 11

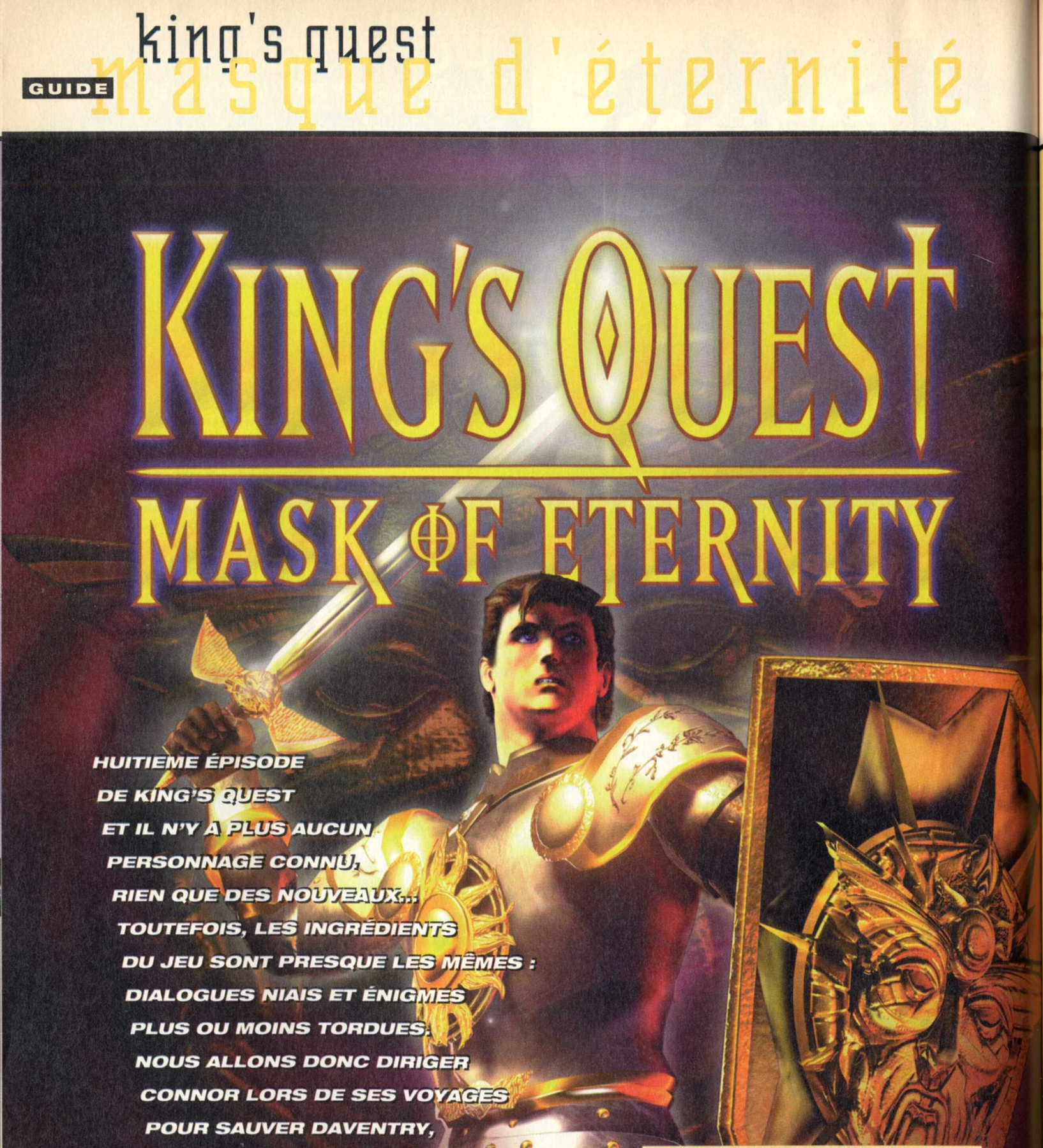
KONAMI
Les solutions de Silent Hill, Castlenavia 64 et Metal Gear Solid sont disponibles sur le
3615 KONAMI - 08 36 68 16 15

MICROÏDS
Des infos, des astuces, des solutions complètes, des réponses personnalisées sur les jeux MICROIDS
3615 MICROIDS - 08 36 68 88 81

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE
Apprenez à piloter avec FLY!, la nouvelle référence en simulateur de vol et à vous cacher avec Hidden & Dangerous. Astuces, solutions, concours
3615 TAKE2 - 08 36 68 57 75

Tarif audiotel minitel 3615 et 08 36 68 : 2,23 F/min.

KING'S QUEST
MASK OF ETERNITY



HUITIEME ÉPISODE DE KING'S QUEST ET IL N'Y A PLUS AUCUN PERSONNAGE CONNU, RIEN QUE DES NOUVEAUX... TOUTEFOIS, LES INGRÉDIENTS DU JEU SONT PRESQUE LES MÊMES : DIALOGUES NIAIS ET ÉNIGMES PLUS OU MOINS TORDUES. NOUS ALLONS DONC DIRIGER CONNOR LORS DE SES VOYAGES POUR SAUVER DAVENTRY, LE MONDE ET LE RESTE.

ÉDITEUR	Sierra
CONFIG.	Pentium 166, 32 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Février 99

SAUVEGARDE

Vous trouverez dans le répertoire Astuces du CD-Rom des sauvegardes qui suivent le déroulement de cette solution. Pour les installer, il faut tout d'abord choisir l'un des fichiers. En effet, il y a plusieurs séries de sauvegardes qui correspondent à chaque partie du jeu. Une fois que vous l'avez choisi, décompressez le contenu du fichier archive dans le répertoire "**Save**", à l'intérieur de celui où vous avez installé le jeu sur votre disque dur (par défaut, il s'agit de "**C:\Sierra\Mask\Save**"). Attention car en faisant cela, vous allez effacer vos propres sauvegardes. Je vous conseille donc d'en faire des copies avant et ailleurs.

LA LISTE DES FICHIERS ARCHIVES

DAVENTRY.ZIP - Le Royaume de Daventry.
DIMENSIONMORT.ZIP - La dimension de la mort.
GNOMES.ZIP - Le Royaume souterrain des gnomes.
MARAIS.ZIP - Le marais.
TERRESARIDES.ZIP - Les terres arides.
ENTENDUESGLACEES.ZIP - Les étendues glacées.
ROYAUMESOLEIL.ZIP - Le Royaume du soleil.

LES CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur les touches "**CTRL**", "**SHIFT**" et "**7**" en même temps. Vous verrez alors un grand nombre d'informations sur le côté gauche de l'écran. Il s'agit d'une sorte de console de commandes où il vous sera possible d'entrer les codes suivants, en respectant bien les majuscules et minuscules. Pour retourner dans le jeu, il suffit d'appuyer de nouveau sur les touches "**CTRL**", "**SHIFT**" et "**7**" simultanément...

GOD - Vous donne des caractéristiques plus importantes.
UNGOD - Vous redonne des caractéristiques normales.
TELEPORT - Téléportation où l'on veut sur la carte. Une fois le code entré, allez tout de suite sur la carte et cliquez sur l'endroit où vous voulez aller.

Il existe un très grand nombre d'autres Cheat Codes pour le jeu et vous pourrez trouver la liste complète dans les numéros 24 et 25 de PC Soluces.

LES COMBATS

La stratégie à adopter lors des combats est relativement inexistante. En effet, il n'est pas possible de faire un pas de côté ou tout autre mouvement qu'avancer, reculer ou tourner sur soi-même. Il est difficile ainsi de combattre autrement que d'une manière brutale. Toutefois, voici quelques trucs pour vous assurer souvent la victoire...
Lorsque c'est possible, il est préférable d'éliminer vos adversaires à distance Dans ce cas, tirez sur vos ennemis et s'ils s'approchent trop, reculez. Vous vous apercevrez d'ailleurs que certains monstres sont incapables de sortir de l'endroit qui leur a été attribué. Bien souvent, on peut tirer dessus puis en reculant, la créature retournera gentiment à sa place d'origine. En répétant l'opération, on tue le monstre sans aucun risque.
Il y a des potions de force et d'invisibilité. J'avoue n'avoir utilisé les premières que pour certains gros monstres (dragons, sorcières...) et jamais les secondes.
En montant de niveau d'expérience, vous constaterez que vers la fin du jeu, votre puissance vous permettra de combattre au corps à corps sans trop de problèmes. De plus, on amasse un tel nombre de cristaux et de potions curatives qu'il devient vraiment difficile de mourir lors d'un combat à moins, bien entendu, de ne pas faire attention à la jauge de points de vie.

L'EXPÉRIENCE

L'expérience de votre personnage est représentée par la jauge verte. À chaque fois que vous montez d'un niveau, vos points de vie remontent au maximum. C'est pourquoi, il vaut mieux éviter de gâcher des cristaux, champignons ou autres potions quand vous êtes sur le point de monter d'un niveau. Parfois, tuer un monstre ou découvrir un indice vous rendra tous vos points de vie !
Mieux, vous pouvez gagner aussi quelques points d'expérience qui ont l'air négligeables mais qui, cumulés, sont appréciables. Pour les obtenir, tuez les oiseaux, les poules, le cochons de la ferme (à Daventry) ou les grenouilles dans le marais, par exemple.

LE ROYAUME DE DAVENTRY

1. LA MAISON DE SARAH

Essayez d'attraper le corbeau sur Sarah et il s'envolera. Ne le suivez pas pour le moment. Cliquez sur votre poing pour le sélectionner comme arme. Puis, dirigez-vous vers le côté droit de la maison, où une créature n'attend qu'un bon combat. Éliminer ce monstre est plutôt un jeu d'enfant. Néanmoins, si vous avez été blessé, attendez d'être dans la maison pour vous soigner. Justement, le monstre que vous venez de terrasser a lâché quelques champignons. Ramassez-les et examinez le coin de la maison pour y trouver des pièces d'or. Retournez devant la maison et entrez à l'intérieur. Cliquez sur le chaudron près de l'âtre de la cheminée pour récupérer des points de vie, si vous en avez perdu. Cela vous évitera de gâcher des champignons. Entre les deux lits, vous trouverez une potion de protection sur l'étagère. Sur l'une des tables, il y a un panier avec des champignons. Sortez de la maison et allez sur votre droite, vous découvrirez trois champignons qui pourront toujours servir en cas de besoin. Plus vous en aurez, plus vous récupérez de points de vie. Alors, ramassez-les tous en suivant le chemin.

2. LA MAISON DE CONNOR

Un tout petit peu plus loin, il y a une nouvelle maison et une cible. Allez vous entraîner sur la cible. Cela va vous permettre de vous améliorer. Ensuite, continuez vers la maison. Il y a une petite cour avec une nouvelle cible. Un bon entraînement vous sera sûrement bénéfique. Frappez dessus jusqu'à ce que la barre verte de votre expérience augmente. Une fois que c'est fait, retournez-vous et avancez vers la maison pour ramasser de nouveaux champignons. Entrez rapidement, cela vous évitera d'affronter une autre créature. Autant vous armer avant.
Sur la table, près de la cheminée, il y a une dague qui sera une arme bien plus efficace que vos poings. Si vous n'avez toujours pas le maximum de points de vie, il y a un nouveau chaudron à cet endroit qui permet d'en récupérer. Il y a aussi un meuble avec des assiettes et un récipient. Ouvrez-le, il contient aussi des pièces d'or. Il est temps d'éliminer la créature située non loin de la porte d'entrée. Sortez avec votre dague prête à pourfendre. Lorsque c'est fait, regardez sur la barrière en bois, devant la maison de Connor. Il y a un corbeau. Cliquez dessus. Après son envol, essayez de le suivre. Ou plutôt prenez sa direction qui vous amènera devant la maison de Sarah.

3. LE CIMETIÈRE

Ne descendez pas la colline mais longez plutôt la paroi rocheuse sur le côté gauche du chemin. Vous surplomberez alors l'église ainsi que le cimetière. C'est bien un saut que vous allez devoir réaliser.
Étant donné que la manœuvre est relativement délicate, je vous conseille de faire une sauvegarde avant d'essayer. Si vous loupez, vous irez vous écraser sur le sol et ce sera la fin pitoyable de votre aventure. Pour réussir ce saut, il faut que vous exécutiez exactement ce qui suit : sautez à partir de la pointe de la corniche vers le coin du toit du bâtiment qui se trouve de l'autre côté.
Il faut donc placer le personnage de telle manière que lorsque vous allez courir, votre trajectoire passe par ces deux points. Reculez au maximum et vérifiez la trajectoire. Ensuite, courez et un peu avant la pointe de la corniche, appuyez sur la touche pour sauter ("Inser"). Gardez-la enfoncée jusqu'à la fin du saut avec celle qui permet de courir en avant. Maintenant que nous sommes sur le toit, allons nous occuper du tireur dans le cimetière. Allez tout droit et avant de vous laisser tomber dans le cimetière, prenez votre dague à la main. Cette attaque surprise efficace vous évite de perdre des points de vie par la suite.

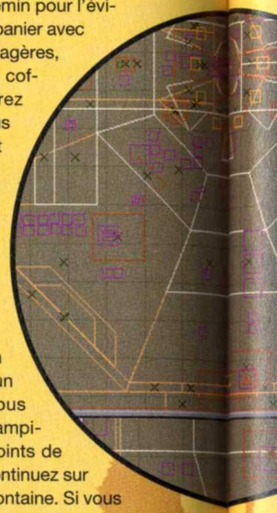
Vous pourrez ramasser son arbalète. Pendant ce temps, un zombie sortira de sa tombe. Si vous vous sentez prêt, éliminez-le. Sinon, retournez sur la route en longeant la montagne, le long du bâtiment sur lequel vous venez de sauter. N'allez pas vers l'église et n'essayez pas de vous promener dans le cimetière pour le moment. Un autre zombie viendrait vous chercher des noises et vous avez autre chose à faire.

4. LE SORCIER

Reprenez la route qui longe l'église en continuant jusqu'au lac. Vous allez enfin rencontrer un personnage amical.
Ce sorcier vous expliquera ce qui s'est passé et surtout ce que vous allez devoir faire. La chose est plutôt simple puisqu'il s'agit de retrouver les cinq morceaux du Masque de l'éternité. De plus, vous avez de l'avance car vous en possédez déjà un. Il vous remettra aussi une carte magique. Grâce à elle, vous obtiendrez un plan des endroits que vous aurez traversés.

5. LA FERME

Rebroussez chemin jusqu'à la grille du cimetière. Allez dans la maison en face, en suivant la route vous trouverez son entrée. Si vous passez par-derrière, vous allez rencontrer une créature. Suivez le chemin pour l'éviter. À l'intérieur, vous trouverez un panier avec des champignons. Sur l'une des étagères, il y a des pièces d'or ainsi qu'un coffret. Ouvrez-le et vous trouverez d'autres pièces. Prenez tout, vous en aurez sûrement besoin. En jetant un œil au berceau, vous réalisez qu'absolument tous les êtres humains ont été pétrifiés. Continuez vers le lit et prenez les bottes en cuir. Sortez et faites le tour pour éliminer la créature. Vous devriez aussi voir un ou deux zombies dans les parages en faisant le tour de la maison. En face de la porte d'entrée, il y a un hangar en bois. À l'intérieur, vous pourrez récupérer pas mal de champignons. Si vous avez perdu des points de vie, mangez aussi les poissons. Continuez sur le chemin qui vous mènera à une fontaine. Si vous êtes toujours blessé, boire de l'eau devrait vous faire du bien.



6. LA TAVERNE

Un peu plus loin, il y a un grand édifice : la taverne. À l'intérieur, il y a encore de l'or dans un coffret sur une étagère derrière le comptoir. Justement, regardez bien dessous, vous trouverez des gants en cuir. À l'étage, un gros coffre contient des cristaux. Si vous buvez le contenu de l'une des chopes, vous allez tituber un instant sous l'effet de l'alcool. Sortez et faites le tour pour découvrir des tonneaux. Cassez-les, vous obtiendrez des champignons et des cristaux. Vous verrez aussi une créature monter la garde devant le pont. Débarrassez-vous en avec votre dague ou avec l'arbalète. Derrière le pont, il y a une autre créature moins puissante. Par contre, dès que vous aurez traversé, une autre risque de traverser rapidement la rivière derrière vous pour vous rejoindre. Faites attention. Si vous avez perdu des points de vie, au lieu d'utiliser des champignons, retournez boire à la fontaine.

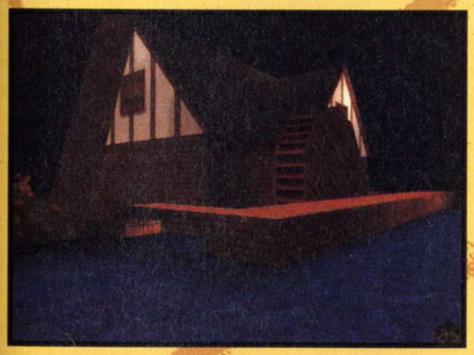
7. LA MAISON DE GWENNIE

Entrez dans la première maison après le pont. Il n'y a pas grand-chose d'intéressant sauf quelques nouveaux champignons. Derrière, se trouve une cabane. Il s'agit en fait des WC.
Et à l'intérieur, une créature est en train de faire ses besoins tout en lisant. Si vous ne vous sentez pas assez fort, laissez-la tranquille et n'ouvrez pas la porte.

8. LE MOULIN À VENT

N'avancez pas trop vite sur la route qui remonte après la cabane. Deux créatures vous attendent en embuscade. Placez-vous de manière à tirer sur l'une d'elles avec votre arbalète. L'autre ne devrait pas tarder à se montrer lorsque vous aurez commencé à faire des dégâts sur la première. On pourrait croire que toute résistance a été éliminée du côté du moulin. Pourtant, il reste une créature à l'intérieur.

Avant d'ouvrir la porte, équipez-vous d'une arme. Cela vous évitera de perdre trop de points de vie. Dès que l'avez tuée, regardez au plafond, où se trouve une hache. Mais impossible de l'atteindre. Poussez le ballot de paille dessous et sautez. Ainsi, vous serez à sa portée. Voilà une nouvelle arme bien puissante qui va vous servir dès que vous franchirez la porte du moulin. En effet, en sortant, une sorte de chevalier fera son apparition et va vous combattre pour récupérer le morceau du masque. Cette bataille est quelque peu inégale. Les carreaux de votre arbalète n'ont aucun effet. D'autre part, si vous y allez sans rien, vous ne survivrez pas sous les coups. Avant de commencer, mangez des champignons si vous n'avez pas votre maximum de points de vie. Ensuite, buvez la potion de protection sinon vous avez peu de chances de réussir à le tuer. Ramassez la potion de force et le cristal après sa mort. Je vous ai déjà parlé de la créature en train de faire ses besoins, si vous ne l'avez pas encore tuée, allez-y. Vous n'êtes pas obligé mais cela vous fera gagner de l'expérience. Il n'y a plus rien à faire de ce côté de la rivière.



9. LE MOULIN À EAU

Traversez le pont et retournez à la fontaine. Si vous n'avez pas le maximum de points de vie, buvez de l'eau. Ensuite, dirigez-vous vers la maison en face de la taverne. Près du petit sapin, il y a quelques champignons. Entrez et découvrez un autre moulin. Ressortez et longez la maison vers la gauche jusqu'à un grand arbre près de l'eau. Coupez-le avec votre hache.
Il s'écroulera, ce qui stoppera le courant et donc la roue du moulin. Retournez à l'intérieur, vous pourrez sauter à l'endroit où se déplaçait la roue en pierre. Placez-vous en direction de l'étage et allez-y. Vous verrez d'ailleurs qu'il est plus simple de se mettre dos à l'étage et de sauter vers l'arrière. Prenez la corde et le crochet.

10. LA CHUTE D'EAU

Retournez au pont et après l'avoir traversé, longez la rive sur le côté droit jusqu'à la chute d'eau. Placez-vous face à elle et en cliquant dessus, vous vous demanderez ce qu'il peut y avoir derrière. Grimpez sur le côté gauche grâce à la corde et au crochet que vous utiliserez sur le mur. Une fois en haut, poussez les blocs de pierre pour bloquer le flux de l'eau. Il n'y a alors plus qu'à utiliser de nouveau la corde et le crochet sur le mur pour redescendre.
Vous pourrez alors entrer dans le château par le passage derrière la chute d'eau.

LE CHÂTEAU DE DAVENTRY

Au bout du couloir, vous serez bloqué par un mur. Actionnez la bougie pour continuer. Dans la grande salle suivante, examinez les deux portraits. Approchez-vous de celui du roi et vous pourrez prendre une clef de cuivre cachée là. Prenez le seul passage possible en dehors de la cheminée par laquelle vous êtes venu. Ramassez les cendres de la torche et continuez. Vous arriverez dans la salle du trône où se trouvent le roi et la reine. Ils sont, tout comme leurs gardes, pétrifiés et font face à un miroir qui s'anime de temps en temps. Cliquez dessus à ce moment-là et vous aurez une apparition. Impossible d'avancer. Reprenez le passage secret de la cheminée pour retourner à la chute d'eau.

LE ROYAUME DE DAVENTRY

11. LES ZOMBIES

Sortez du passage de la chute d'eau et allez vers la gauche. Vous rejoindrez la route et rencontrerez un peu plus haut, une intersection avec un panneau indiquant "Daventry". Avant de prendre le plus petit chemin, préparez votre arbalète. En remontant, vous serez confronté à cinq zombies qui sortiront de terre, les uns après les autres. Ramassez l'or et les champignons et continuez sur le chemin.

12. LA TOMBE

Une créature armée d'une arbalète garde l'entrée d'un bâtiment. Éliminez-la et vous aurez droit à une apparition fantomatique. Elle vous expliquera que vous devrez aller dans la dimension de la mort.
La grille résiste mais un bon coup de hache l'ouvrira. À l'intérieur, faites glisser le couvercle du sarcophage pour découvrir une momie et surtout l'anneau qu'elle porte. C'est la bague du héros.

13. LE DONJON

Sortez de la tombe et dirigez-vous vers le pont-levis. Avant d'entrer dans le vieux donjon, reprenez des forces pour avoir le maximum de points de vie, car deux créatures vous attendent. Vous pouvez les tuer sans prendre vraiment de risques. Dans le passage du pont, avancez doucement jusqu'à repérer l'un de vos deux ennemis. Tirez dessus avec l'arbalète. Lorsqu'il s'approche, reculez vers le pont et attendez qu'il s'éloigne vers sa place d'origine. Faites cela plusieurs fois et de même avec le second. Après avoir ramassé les objets tombés des cadavres, montez la petite rampe à droite en face de l'entrée. Juste en haut sur la gauche, vous rencontrerez un ennemi. Continuez de monter grâce à la rampe suivante et vous devrez éliminer encore une bestiole. Celle-ci laissera tomber une fiole d'eau sacrée. Vous trouverez aussi un plastron de cuir. Redescendez d'un niveau et faites le tour des remparts pour éliminer un troisième garde. Vous pourrez alors redescendre tout en bas. Il y a deux petits couloirs de chaque côté de la porte d'entrée. Vous trouverez une chaîne avec un anneau dans l'un, et deux chaînes dans l'autre. Tirez une fois sur chacune. Ainsi, vous désactiverez des pièges qui auraient pu vous être fatals ! En fait, trois orifices tirent des fléchettes dans un couloir. En continuant, vous arriverez face à une porte. Utilisez la clef de cuivre pour l'ouvrir et vous trouverez votre premier téléporteur. Nous ne sommes pas venus là pour l'utiliser mais pour le découvrir, ce qui ne nous empêchera pas de le faire par la suite.

14. LA LICORNE

Sortez du donjon de Daventry et prenez le petit passage dans la montagne, à droite de la tombe. N'entrez pas dans le cercle au milieu. Et approchez-vous de la licorne. Vous apprendrez comment elle a changé d'apparence et perdu sa corne. Contournez l'eau empoisonnée et descendez le petit passage qui amène de l'autre côté.

15. LA MAISON DE L'ALCHIMISTE

Faites attention car une créature se promène non loin de la porte de l'alchimiste. Avec votre hache, cassez les planches qui vous empêchent d'entrer. Sur les

étagères du fond, vous trouverez une potion de protection ainsi qu'un élixir de vie. Sur le comptoir, prenez le parchemin avec la formule du sort de puissance.
Une fois qu'il est dans votre inventaire, cliquez dessus pour lire la liste des ingrédients dont vous aurez besoin.

16. L'ÉGLISE

Retournez à l'église. Pour cela, allez tout droit sans passer par la route. N'entrez toujours pas dans le cimetière qui est un nid à zombies, à moins que vous ne vouliez faire quelques combats pour augmenter votre expérience. Mettez-vous devant la porte où il y a une grande croix en bois et utilisez votre corde et le crochet pour grimper.
Dans le clocher, utilisez la corde sur le trou au centre de la pièce pour descendre. Faites-en le tour sinon vous allez redescendre devant la porte. Prenez la bougie (flamme sacrée) sur la petite table. Il y a aussi un tronc. Mettez quelques pièces d'or pour obtenir un peu plus d'expérience (cela ne marche qu'une seule fois). Dirigez-vous vers la salle principale. Poussez l'urne près du chevalet et cela devrait ouvrir la porte du mausolée. Une urne ? Une porte ? Si ce n'était pas le chemin de la dimension de la mort, je serais vraiment étonné ! Sortez de l'église par où vous êtes entré et c'est maintenant le moment d'aller dans le cimetière. Vous pouvez d'ailleurs gagner de l'expérience en éliminant tous les zombies, ce qui vous donnera aussi des champignons. Il y a un nombre limité de zombies dans le cimetière, une fois éliminés ; on n'en parlera plus. À vous de voir... Votre but étant de toute façon d'entrer dans le mausolée. Si vous ne voulez pas combattre, entrez dans le cimetière du côté du mausolée, vous aurez moins de chemin à parcourir. Passez la porte dimensionnelle à l'intérieur de la tombe. Vous rencontrerez une créature noire impossible à toucher.
Ressortez du mausolée. Le corbeau du sorcier vous attend. À n'en pas douter, le sorcier a quelque chose à vous dire. Allez donc le voir. Il vous expliquera que pour détruire la créature d'ombre, il faut un sort d'illumination. Il peut le faire mais il a besoin d'ingrédients. Ça tombe bien, vous avez déjà les trois éléments requis. Donnez-lui les cendres de la torche, la bague de héros ainsi que la bougie trouvée dans l'église. Avec tout cela, le sorcier fabriquera un anneau d'illumination magique.

17; LA TOUR DU SORCIER

La créature des ténèbres semble puissante et j'imagine que dans la dimension de la mort, les suivantes risquent d'être encore pires. Votre anneau ne sera peut être pas suffisant. Explorons un peu le lac. Déplacez-vous dans l'eau et vous trouverez une petite île avec une sorte de grande tour dessus. Grimpez. Il s'agit de la tour du sorcier. À l'intérieur, la première chose que vous verrez est le globe céleste. Vous pourrez aussi prendre une potion d'invisibilité. Utilisez la plume magique près du grimoire. Elle écrit toute

seule. Lisez ce qui vient d'être inscrit et vous obtiendrez un parchemin avec le symbole de Jupiter. Utilisez le parchemin sur le globe céleste. Il s'ouvrira pour vous permettre de prendre un potion de révélation d'objets trompeurs et d'illusions. Buvez-la et un coffre deviendra presque visible à droite du grimoire. Ouvrez-le et prenez la grosse cloche d'argent. Redescendez vers le lac. Vous tomberez sur un édifice étrange parfait pour accueillir la cloche. Une fois en place, faites-la sonner trois fois de suite en la frappant. La dame du lac sortira de l'eau et vous remettra une épée. Vous êtes alors prêt à entrer dans la dimension de la mort.

LA DIMENSION DE LA MORT

La créature d'ombre rencontrée la première fois où avez mis le pied dans la dimension de la mort se verra vite explosée grâce à votre anneau. Retournez-vous pour jeter un œil au portail qui vous a mené jusqu'ici. Regardez juste au-dessus, il y a cinq symboles.
Est-ce que cela a une signification ? Retenez-les, on ne sait jamais ! Reprenez à présent le chemin une arme en main. Un peu plus loin, vous serez confronté à deux squelettes armés d'arcs avec lesquels vous aurez une discussion sommaire. Une fois la bataille engagée, deux autres squelettes viendront se joindre à eux. Vous pouvez ramasser leurs épées larges mais ce serait bête d'échanger l'épée de la dame du lac contre des armes moins puissantes.

1. LORD AZRIEL

Faites le tour du grand édifice face à vous et vous trouverez une statue avec un piédestal où vous pourrez prendre

le levier de vie. N'oubliez pas de lire ce qui se trouve sur le piédestal pour avoir une idée de ce qu'il faut faire. Retournez à l'endroit où se trouvent à présent les restes des quatre squelettes. Le long du chemin, il y a des piédestaux surplombés d'une flamme. Utilisez le levier de vie sur chacun d'eux et une fois le levier en place, poussez-le.
Actionnez et éteignez les quatre piédestaux. Pour pousser le levier de vie, il ne faut pas avoir d'arme en main. Dès que le quatrième aura été activé, des faisceaux se formeront pour créer une boule de feu allant frapper la grande porte de l'édifice central, ce qui l'ouvrira. Cela signifie sûrement que vous devez y entrer. Après la fermeture et l'ouverture d'une autre porte, vous serez face à des dalles semblant flotter dans les airs.
Certaines comportent des symboles. Cela rappelle ceux qui se trouvaient au-dessus du portail. Nous allons devoir marcher sur les dalles dans l'ordre des symboles.
Le premier se trouve à l'extrême droite. Ensuite, il suffit simplement de se tourner du bon côté et d'avancer. Rien de bien difficile ! Une fois le dernier symbole atteint, vous rencontrerez Lord Azriel.
Celui-ci vous donnera une clef et vous reviendrez à l'emplacement des cadavres de squelettes après la discussion. En

faisant le tour de l'édifice, vous verrez des caisses en bois. Cassez-les. Certaines libéreront des squelettes, des fantômes ou des champignons. Au centre, il y a le cadavre d'un guerrier en armure. En l'examinant, son bouclier se brisera. Ramassez le fragment du bouclier. Il reste encore quelques squelettes dans les environs. Vous ne devriez avoir aucun mal à les éliminer à distance avec votre arbalète. Il y a aussi de l'expérience à gagner en allant lire les inscriptions sur les deux piédestaux qui se trouvent à gauche et à droite du portail d'où vous venez. À présent, il est temps d'aller ouvrir la grille tout au fond grâce à la clef du Lord Azriel. Cette grille est gardée par quelques squelettes. Il peut être intéressant de s'en débarrasser avec l'arbalète avant d'ouvrir la grille. L'un d'eux au moins est armé d'un arc, c'est lui qu'il faudra éliminer en priorité. Les autres ne pourront que subir vos tirs sans répondre.
Le passage vers la droite mène à une grande troupe de squelettes, allez donc plutôt sur la gauche pour le moment. À la première intersection rencontrée, il y a un interrupteur sur le mur. Actionnez-le pour désactiver un piège, à quelques pas de là. Utilisez l'interrupteur jusqu'à ce qu'il soit vers le bas et non vers le haut ! En passant le coin du couloir, vous verrez des petits crânes qui vous auraient tiré dessus si vous ne les aviez pas désactivés. Continuez, et si vous n'avancez pas trop vite, vous devriez surprendre plusieurs archers squelettes sur un piédestal,

derrière une caisse en bois. Ne prenez pas le passage à côté de l'emplacement des squelettes. Continuez le couloir principal jusqu'à un piédestal avec plusieurs urnes. Cassez-les avec votre arbalète et montez sur le piédestal. Si vous n'arrivez pas à atterrir dessus, faites un saut vers l'arrière. Bizarrement, on a plus de facilité ainsi ! Derrière

les urnes, est caché un interrupteur. Actionnez-le pour le diriger vers le bas. Un nouveau piège est ainsi désactivé. Continuez toujours dans ce couloir et vous verrez encore deux petits crânes un peu plus loin. Pour passer les deux flaques de lave sur le sol, longez le côté droit du mur pour passer sans encombres entre la colonne et le mur. Continuez et quelques urnes plus tard, vous serez face à une très grande porte verrouillée, gardée par un squelette. En prenant le passage en face, vous rencontrerez un très grand nombre de squelettes. Essayez de les éliminer un par un pour éviter une bataille rangée. Parmi eux, il y a aussi un zombie. Continuez en longeant toujours le mur de gauche même si vous trouvez d'autres passages de l'autre côté. Après avoir éliminé une demi-douzaine de zombies, vous entendrez les pleurs d'un enfant.

2. LE SYLPHE

Continuez et vous entrerez dans une gigantesque salle. La première chose que vous verrez est une sorte de caisse en métal. Poussez-la (sans arme dans les mains !) jusqu'à ce que l'interrupteur en dessous ressorte.
Ici, il y a trois autres cubes métalliques. Poussez-les. Près de l'un d'eux, vous trouverez une pierre sur le sol. Ramassez-la. Au centre de la pièce, il y a un bassin, si vous avez perdu des points de vie, buvez de l'eau. À côté, se tient maintenant une jeune femme ailée (Sylphe).
Parlez-lui jusqu'à ce qu'elle vous réclame des ingrédients pour vous concocter un sort de protection. Regardez sur le plan, en bas de cette salle, il y a un édifice avec un autre emplacement en dessous. Allez vers cet édifice et prenez le passage sur la gauche. Vous arriverez une salle avec des caisses en bois. Tuez les deux squelettes et cassez les caisses. Avant de repartir, examinez le piédestal au centre pour en apprendre un peu plus sur la clef de la création.

3. L'ENFANT

Sortez de cette pièce et en face, se trouvent un cube métallique et des pointes. Faites le tour du grand bâtiment pour grimper dessus avec votre corde. Une fois en haut, avancez un peu pour utiliser votre corde et redescendre. Cassez toutes les caisses et vous découvrirez l'origine des pleurs d'enfant entendus auparavant. Parlez-lui et vous apprendrez son histoire. Pour la libérer, il suffit simplement de pousser l'objet métallique qui bouche l'entrée de la pièce.

4. LA RIVIÈRE DE LA MORT

Retournez au grand édifice sur lequel vous venez de grimper. Longez alors le mur de gauche jusqu'à un couloir où trois archers squelettes vous attendent. À l'intersection, faites très attention. Juste là, un spectre vous attend. Tuez-le et retournez en arrière pour prendre le chemin où il y a de la lave. Passez sur le côté pour éviter de vous brûler. Vous éliminerez facilement le squelette. Ensuite, continuez tout droit jusqu'à la rivière de la mort. Examinez le piédestal près de la maison du batelier. Ensuite, allez lui parler. Prenez le morceau de bouclier que vous avez et plongez-le dans l'eau. C'est la rivière de la mort, il ne faut donc surtout pas entrer dedans. Pour faire rouiller le morceau de bouclier, vous serez obligé d'avancer sur le ponton derrière le batelier.
Allez explorer la rive, vous rencontrerez deux zombies ainsi qu'un piédestal avec un indice. Continuez jusqu'au bout et éliminez les squelettes. Ce sera une bonne chose de faite. Retournez voir le batelier. Parlez-lui plusieurs fois pour obtenir un indice sur l'emplacement de la plume de vérité. Il vous dit que c'est dans la salle du répit. Si vous avez examiné la pièce où se trouvait la femme ailée, vous avez vu plusieurs indications dont l'une mentionnait la salle du répit. Sortez de la maison du batelier. Devant vous, il y a trois passages, prenez le troisième sur votre gauche. Vous serez confronté à un spectre et vous trouverez un indice sur le piédestal.

EXPLORATION DU LABYRINTHE

Sortez de cette pièce et retournez à l'endroit où vous avez tué les squelettes au bout de la rive de la rivière de la mort. Longez le mur de gauche jusqu'à une grille fermée à clef. Continuez tout droit et vous verrez un archer squelette en hauteur. Tuez-le à l'arbalète. En fait, il n'est pas seul, il y en a un autre sur le même mur. Tuez-le de la même façon et vous devriez être en vue d'une caisse. Il y a des squelettes derrière mais revenez plutôt en arrière, toujours en suivant le mur de gauche, vous allez arriver devant l'entrée d'une salle avec un grand nombre d'urnes. N'y entrez pas. Parmi les urnes se cache un spectre, mais aussi deux archers squelettes sur le mur, en hauteur. Il est donc préférable de faire le ménage à distance avec

votre arbalète. Après, il n'y a plus qu'à aller faire la collecte des champignons et des cristaux. Sortez de la salle et continuez toujours en longeant le mur de gauche. Si vous voyez un passage avec de la lave, retournez-vous et continuez à suivre le mur à votre gauche. En chemin, vous devrez affronter un spectre et divers squelettes dont un archer sur un mur. Vous finirez par trouver un interrupteur. Placez-le en position basse pour désactiver un piège. Retourner un peu en arrière et prenez le passage avec une pierre sur le sol. Examinez le piédestal un peu plus loin. Sur votre gauche, il y a plusieurs squelettes qu'il est préférable d'éliminer. Ensuite, retournez à l'interrupteur. Longez encore le mur sur la gauche jusqu'aux trois petits crânes du piège.

5. LA CLEF D'OR CARRÉE

À ce moment-là, retournez-vous et longez le mur gauche devant vous. Beaucoup plus loin et quelques squelettes plus tard, vous verrez sur le sol un petit coffret. Il contient une clef d'or carrée gardée par des squelettes (à moins que vous ne les ayez déjà tués !). Si vous continuez tout droit, vous arriverez à l'entrée de cette espèce de labyrinthe.

6. L'HOMME BLESSÉ

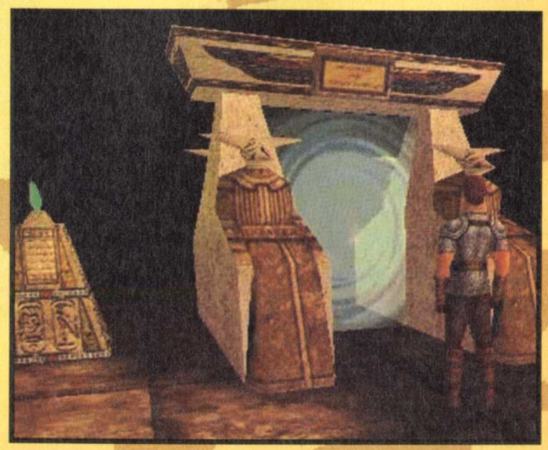
Repassez devant l'entrée et cette fois, longez le mur de droite. Ne prenez pas le premier passage avec plusieurs flaques de lave. Retournez-vous et longez le mur de droite. Vous arriverez à un autre passage avec une seule flaque. Passez sur le côté et vous trouverez un homme blessé, le frère de la gamine que vous avez déjà libérée.
Il vous demande de trouver le marteau d'Azriel et meurt de ses blessures.

7. LE TÉLÉPORTEUR

Continuez dans le même couloir, en évitant la flaque de lave et vous trouverez une troisième pierre. Un spectre se trouve non loin de là. Continuez toujours en longeant le mur de droite. De nouveaux squelettes vont mourir sous vos assauts, ce qui vous permettra de récupérer une nouvelle potion de force. Continuez toujours en longeant le mur de droite. Vous trouverez un emplacement pour vous téléporter après quelques combats mêlant squelettes et zombies.

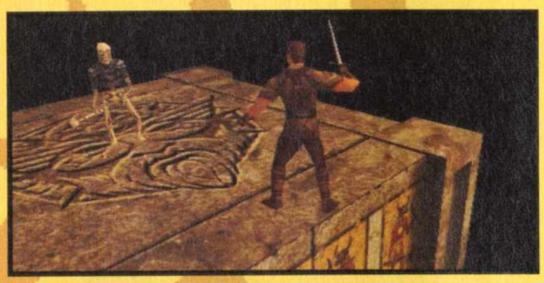
8. LA PORTE À SERRURE D'OR CARRÉE

Rebroussez chemin et à la toute première intersection, prenez le passage devant vous sur la gauche. Tout de suite, vous rencontrerez deux squelettes armés de masses.



Continuez dans ce couloir pour retourner à la grande salle avec la fontaine et les monuments informant qu'il s'agit de la salle de la guerre, du répit, de l'immortalité et de la justice. Regardez sur la carte, en bas, il y a un petit symbole jaune. Il s'agit de l'une des grandes portes que nous avons déjà rencontrées. À présent, nous en avons la clef. Il n'y plus qu'à s'y rendre. Ouvrez la porte grâce à la clef d'or carrée, dès que vous avez fait le plein de points de vie. Vous ferez alors irruption dans la salle d'entraînement des squelettes. L'un d'eux détient une clef d'or circulaire. Bien entendu, il faudra les éliminer tous pour ensuite fouiller les cadavres et la trouver.

9.LA TOUR DU SQUELETTE



Sur la carte, il y a une zone inconnue à droite de la salle du téléporteur. Allez-y. Vous tournerez en rond en suivant le couloir jusqu'à une tour. Grimpez dessus avec votre corde. En haut, vous serez confronté à un squelette. Normalement, il est impossible de le tuer. Votre seule chance de salut est de le pousser pour le faire tomber de la tour.
Je vous conseille fortement de faire une sauvegarde avant de l'affronter. Parce que vous allez essayer plus d'une fois avant de réussir à le faire tomber… Crise de nerfs assurée ! N'hésitez pas à utiliser votre potion de protection ainsi que des cristaux. Je vous conseille aussi de courir pour manœuvrer plus facilement (bien que ce soit quasiment impossible de réellement manœuvrer dans ce jeu !). En effet, il faut vous positionner de manière à repousser le squelette vers l'un des bords. Pas très évident ! Une fois que vous l'aurez éjecté de la tour, redescendez pour récupérer la cotte de mailles (tout dépend de l'endroit de la chute du squelette).

10. L'ACTIVATION DES PORTAILS

Retournez à la salle se trouve la femme ailée. Il y a deux blocs avec des urnes dessus (sauf si vous les avez déjà cassées). Sautez dessus. Puis faites un nouveau saut pour monter sur le mur avec des colonnes. Il y a un pont de pierre. Avant de le traverser, regardez sur le côté gauche et vous trouverez une autre pierre. Au bout, examinez le piédestal puis descendez avec votre corde à cet endroit. Dans cette salle, il y a quatre plaques métalliques sur le sol. Mais aussi des zombies qui sortiront du sol dès qu'ils sentiront votre présence. Placez une pierre sur chacune des plaques. Vous pouvez aussi faire en sorte de tuer un zombie sur une plaque pour éviter d'utiliser des pierres. Parfois, un champignon active une plaque. Dans ce cas, prenez-le seulement si vous êtes sûr de pouvoir actionner les quatre plaques. Le couloir sortant de cette salle mène à deux squelettes. Tuez-les puis reculez pour grimper et retournez vers la salle avec la femme ailée (c'est un chemin plus court que d'emprunter les couloirs). Ce que vous venez de faire a activé quatre portails. Un sous chacune des arches comportant une inscription.

11. LA SALLE DU RÉPIT

Passez le portail de la salle du répit. Surtout ne marchez pas dans l'eau et éliminez à distance les archers squelettes de l'autre côté. Sélectionnez le mode qui permet de seulement marcher pas à pas. Montez sur le petit bloc de pierre pour ensuite sauter sur le plus grand. Placez-vous de manière à courir pour faire un saut de l'autre côté de la rive. Remettez donc le mode qui permet de courir et appuyez sur la touche du saut et gardez-la enfoncée. Si vous arrivez sans encombres, récupérez la potion de protection des mains de la statue. En fonction des indices que nous avons découverts auparavant, vous savez qu'il faut prendre le septième crâne de la troisième ligne du meuble de gauche.
Examinez les colonnes et vous verrez que l'une d'elle est différente. Poussez-la vers la rivière. Il sera alors possible de passer de l'autre côté, en faisant un saut à partir de cette colonne.

12. LA SALLE DE LA GUERRE

Sortez de la salle du répit et allez dans celle de la guerre. Une fois de plus, vous aurez affaire à deux archers. Pour traverser le pont, marcher doucement sur la rambarde en fer. À un moment, il y a un trou, faites un simple saut et continuez. Prenez la potion de force sur l'enclume. Utilisez le crâne sur la statue sans tête, pour obtenir la plume de vérité.

13/14. LES SALLES D'IMMORTALITÉ ET DE JUSTICE

Ressortez de cette salle. Passez le portail de la salle d'immortalité pour y prendre une potion de révélation d'objets trompeurs et d'illusions. Il n'y a plus que la salle de la justice que vous n'avez pas encore visitée. Prenez la potion d'invisibilité puis monter sur l'un des plateaux de la balance. Placez la plume de vérité sur l'autre plateau et Lord Azriel apparaîtra pour vous dire que vous avez guéri le cœur sacré et que vous êtes le libérateur.

15. LA MOISISSURE

Ressortez de la salle de justice. Allez en haut de la carte où il y a la grille fermée. Dirigez-vous vers la droite puis prenez la première à gauche, et enfin la première à droite. Un peu plus loin dans couloir, Connor s'exclamera à propos de l'odeur ! Vous rencontrerez quelques squelettes. Au milieu de la petite pièce, vous verrez aussi des moisissures vertes. De la rouille et de la moisissure, voilà de quoi fabriquer le sort dont vous avait parlé la femme ailée. Retournez la voir. Donnez-lui le fragment de bouclier couvert de rouille et les moisissures vertes. Elle augmentera ainsi votre niveau de protection.

16. LA PRISON

Sur la carte, un peu au-dessus de l'endroit où vous êtes, se situe une zone que vous n'avez pas encore explorée. Une porte permet d'y entrer. En utilisant la clef circulaire en or, vous pourrez l'ouvrir. Il y a plusieurs caisses contenant chacune un archer squelette. Il y a aussi un grand nombre d'interrupteurs. Ils commandent les grilles de la prison et des cellules. Actionnez le premier, à gauche de la porte d'où vous venez. Cela vous donnera accès au premier couloir de la prison. Ne touchez à aucun autre interrupteur. Il est préférable de tuer les squelettes puis les spectres enfermés pour éviter que tout le monde vous tombe sur le dos en même temps. Une fois que vous avez éliminé toute résistance, revenez à l'interrupteur et actionnez les trois autres, à côté. Retournez dans le couloir pour éliminer les spectres et squelettes restants. Revenez à la salle avec les interrupteurs. Il reste deux panneaux de quatre interrupteurs. En face de celui que nous avons déjà actionné, il y en a un qui sélectionne l'un des quatre blocs de cellules. Les quatre interrupteurs au fond de la pièce actionnent l'ouverture de l'une des cellules du bloc sélectionné. Clairement, il faut abaisser les quatre interrupteurs de cellules, changer d'interrupteur de blocs, abaissez de nouveau les quatre du fond et ainsi de suite. En faisant cela, vous allez ouvrir toutes les cellules. Ramassez donc les cristaux et l'or. Dans l'une des cellules, il y a encore un interrupteur. Il commande la grille qui découvre la dernière zone encore inconnue sur la carte. N'actionnez pas cet interrupteur et retournez dans la salle commandant l'ouverture des cellules.

17. LE MARTEAU D'AZRIEL

Placez-vous devant la grande porte. En fait, il s'agit d'une illusion et vous vous en apercevrez en buvant la potion rouge. Vous pouvez la traverser directement pour économiser la potion. Derrière cette porte, il y a un squelette un peu plus coriace que les autres. Une fois que vous l'aurez tué, vous serez en vue du marteau d'Azriel mais pour l'obtenir, il faudra d'abord passer les deux fantômes en les touchant le moins possible. Le mieux est de se placer sur la droite de l'escalier et de vous approcher le plus possible, pas à pas. Ensuite, attendez le bon moment pour courir et vous mettre à l'abri. Si vous perdez des points de vie, récupérez-les tout de suite. Pour prendre le marteau, il faut être très près de lui sinon vous avez droit à la même petite phrase de Connor.

18. LA GRANDE TOUR

Allez sur la carte, vers une tour au-dessus des premières cellules de la prison. Montez tout en haut en la contournant. Pour cela, vous devrez grimper deux fois à la corde. Vous trouverez une nouvelle potion de révélation des objets trompeurs ainsi que des cristaux. Redescendez et retournez dans la salle où vous avez laissé des pierres sur des plaques métalliques. Reprenez les pierres qui pourront peut-être vous servir plus tard.

19. L'INTERRUPTEUR

Ensuite, allez dans la dernière cellule, celle avec l'interrupteur. Actionnez-le et vous pourrez enfin aller dans la partie encore inexplorée de la carte.

Vous rencontrerez un squelette qui semble commander les autres. Il envoie contre vous un grand nombre d'archers et guerriers squelettes. Ne restez pas sur place, retournez-vous et courez pour attirer quelques-uns des squelettes. Ainsi, vous éliminerez ceux qui vous suivront sans devoir combattre leurs chefs. Lorsque vous les aurez tués, retournez voir dans la salle si le chef est seul ou pas. S'il n'est pas seul, attirez les squelettes vers l'extérieur pour les éliminer. S'il ne reste que le chef, vous allez pouvoir le tuer facilement. Buvez quand même une potion de protection et de force, si vous en avez. Après sa mort, vous lui prendrez son épée à double tranchant plus puissante que celle que la dame du lac. N'oubliez pas non plus la potion de protection et les cristaux.

20. LE PONT-LEVIS

Le pont est relevé, donc impossible de passer. Si vous jetez un œil de l'autre côté de la rive, vous verrez un levier. Tirez avec le marteau pour l'actionner. Vous pourrez alors traverser.

LE MARAIS

Dans le marais, vous allez rencontrer de nouvelles créatures. La plus dangereuse se déplace sous l'eau. On la repère grâce aux bulles à la surface de l'eau. Dès que vous les voyez, tirez dessus jusqu'à ce qu'elles disparaissent. Les trois autres types de créatures sont assez faciles à éliminer exceptée l'une d'elles.

1. LE CHAMPIGNON DORÉ

Dès votre arrivée, allez sur votre droite en essayant de vous déplacer seulement sur l'eau claire. Vous trouverez un champignon d'or géant. Frappez dessus pour en récupérer une lamelle.

2. LE PONTON.

Continuez ensuite en longeant la montagne. Ainsi, éliminez les monstres en vous déplaçant précautionneusement. Ramassez aussi les champignons à votre portée. Vous arriverez à une sorte de ponton où il y a un seau et une pompe. On peut récupérer des points de vie en buvant cette eau.

3. LE CADAVRE

Les grands arbres ont l'air peu engageant. Dès que vous approchez d'eux, ils tendent deux racines. Ne vous en occupez pas et continuez à longer la montagne. Prenez l'arc sur le cadavre au milieu des arbres mais ne vous en approchez pas trop si vous ne voulez pas perdre de points de vie.

4. LE TÉLÉPORTEUR

Continuez à longer la montagne et vous repasserez près du ponton. Allez reprendre des points de vie si vous en avez perdu, pour éviter de gaspiller vos champignons, cristaux et autres potions curatives. À un endroit, il y a une tache verte beaucoup plus claire sur l'eau. Passez sur le côté gauche de celle-ci. Ne marchez surtout pas dedans. Vous arriverez à une autre potion, plus en hauteur que l'autre. Derrière, il y a une plante carnivore sortant de l'eau. Tirez dessus et elle s'enfoncera quelques instants. Elle n'est pas morte. Approchez-vous et si la plante carnivore ressort de l'eau, tirez dessus. Lorsque vous êtes à côté, sortez votre épée et tranchez-là ! C'est le seul moyen de l'éliminer. Montez sur la tour et vous trouverez un nouveau téléporteur.

5. LA MAISON SUR PILOTIS

Rebroussez chemin en longeant la paroi du même côté de la tache par lequel vous êtes venu. Non loin de là, il y a un grand édifice mais entre vous et lui, se trouve un morceau de marais empoisonné (tache vert clair). Contournez tout cela d'assez loin, vous risqueriez de perdre de précieux points de vie. L'endroit est déjà bien assez peuplé. Continuez en longeant toujours la montagne et vous arriverez à une maison sur pilotis.
Prenez les gants de maille ainsi que l'or dans le coffre. Brisez les planches vous empêchant de passer pour entrer dans l'autre pièce. Prenez l'or des deux coffres ainsi que la corne acoustique.

6. LES PLANTES QUI CHUCHOTENT

Continuez toujours à longer le marais pour arriver à une espèce de forteresse entourée d'eau empoisonnée. Évitez-la et passez précautionneusement entre la roche et le marais, où il y a des champignons. Continuez et vous devriez arriver près d'une troupe de créatures étranges qui se cachent lorsque vous approchez. En continuant, vous réaliserez que vous êtes revenu à votre point de départ. Mais il y a moins de créatures et vous avez une meilleure idée de ce qui se trouve aux environs, en dehors du haut et du centre.

7. L'ORACLE DE L'ARBRE

À partir du portail par lequel vous êtes arrivé dans le marais, allez tout droit. C'est-à-dire vers la gauche de la carte, en évitant les quelques monstres restants ainsi que les zones dangereuses du marais. Passez à droite de la montagne et à ce moment-là, vous devriez voir sur la droite un énorme tronc avec un visage. Parlez-lui puis offrez-lui de l'argent, jusqu'à ce qu'il n'ait plus rien de nouveau à vous apprendre.

LE SECRET DES PLANTES QUI CHUCHOTENT

Retournez voir les formes humaines qui parlent et se cachent quand vous approchez trop près. Approchez-vous le plus possible sans qu'elles ne se rétractent. Utilisez alors la corne acoustique pour mieux entendre. Vous apprendrez qu'un élément du masque se cache dans la tour de la sorcière.

1. LES ELFES

Retournez où se trouve le téléporteur. Puis contournez le marais empoisonné pour aller de l'autre côté et découvrir un passage rempli de plantes carnivores. À partir de l'endroit où vous êtes, je vous conseille de passer par la pompe à eau, histoire de récupérer des points de vie, si vous n'en avez pas le maximum. Une fois devant le passage avec les plantes carnivores, prenez votre épée et approchez vous pas à pas pour les trancher. Vous pouvez le faire à distance sans qu'elles puissent vous frapper ! Coupez toutes celles qui se présentent sur votre chemin puis lorsqu'une intersection apparaît, longez la paroi de droite jusqu'à voir des étincelles flottant dans les airs. Approchez-vous et parlez-leur, ce sont en réalité des elfes. Ils vous demandent un secret contre le moyen de marcher dans les eaux empoisonnées sans être malade. Dites-

leur qu'un élément du masque se trouve dans la tour de la sorcière. En échange, vous obtiendrez une fleur vous protégeant des marais empoisonnés. Parlez-leur une dernière fois, pour savoir que faire de la louche d'or. Repartez en prenant le chemin par lequel vous êtes venu ou par celui où il reste encore des plantes à tuer. Vous augmenterez votre expérience en prenant cette option. Allez à l'édifice en bois entouré d'eau empoisonné situé sous le téléporteur, sur la carte. En grimpant tout en haut, vous pourrez examiner une grande porte fermée pour l'instant. Retournez à un ponton pour boire à la pompe.Non loin de là, il y a les grands arbres. Vous pouvez les tuer. Prenez votre épée et approchez-vous doucement. Il faut couper une des racines puis vous mettre à sa place. Coupez l'autre puis attaquez- vous au corps. Attention, les racines repoussent ! Une fois que vous en avez tué un, retournez prendre des points de vie à la pompe. Et ainsi de suite, cela vous permettra de gagner deux niveaux.

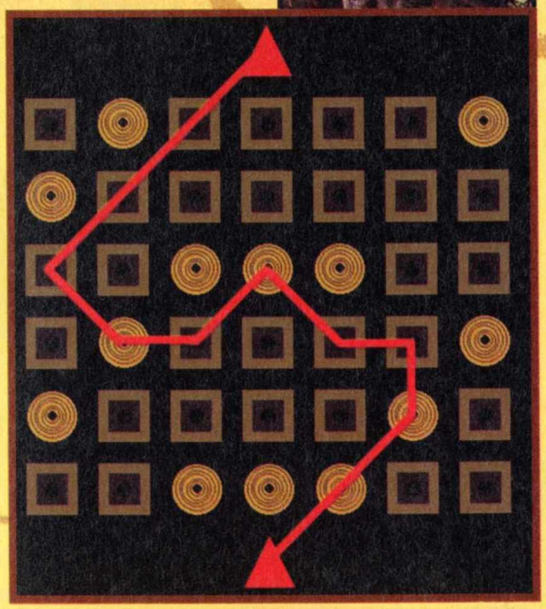
9. LA TOUR DE LA SORCIÈRE

Il ne reste plus qu'une chose à faire : rencontrer cette sorcière.
Elle se trouve bien entendu près de l'édifice en pierre impossible à approcher la première fois à cause de l'eau empoisonnée. Elle se tient sur l'arrière du bâtiment. Je vous conseille d'utiliser une potion de protection et de force ainsi que de reprendre des points de vie tout en combattant. Pour la surprendre, passez sous l'arche derrière l'arbre. Ainsi, vous serez rapidement au contact pour lui infliger le maximum de dégâts avec votre épée. Derrière la grille fermant l'entrée, on peut voir deux cordelettes avec des poids à leur extrémité. Tirez dessus avec votre arc. La grille s'ouvrira, vous laissant le champ libre. Prenez la pierre dans la petite pièce où pendent des squelettes. Allez de l'autre côté et examinez le chaudron pour avoir une vision. Lisez la recette dans le livre où l'on parle d'une corne de licorne. Cliquez de nouveau sur le chaudron. Sur la table en pierre, il y a justement un gobelin avec une corne plantée dans le cœur. Prenez la corne pour la ramener plus tard à la licorne. En montant à l'étage, inspectez les trous dans le mur en forme de chauve-souris. Ce sont des pièges. Dégainez votre épée, collez-vous au mur et avancez pas à pas en frappant sur chacun d'eux pour les passer. Au premier étage, cassez tous les tonneaux puis sortez faire le tour par l'extérieur. Cela vous donnera l'opportunité de trouver un grand nombre de cristaux, champignons et autres potions. Pour monter à l'étage supérieur, il y a une rampe gardée par un piège.

Examinez la plaque tachée de sang puis jetez une pierre dessus pour déclencher le piège et vous pourrez monter sans encombres. La première chose que vous pourrez prendre sera une cotte de mailles. Dans le gros coffre, vous trouverez le deuxième morceau du masque d'éternité. Mais au moment où vous le tenez, un guerrier identique à celui que vous avez combattu à la sortie du moulin de Daventry, fait son apparition. Une potion de protection et quelques coups d'épée bien placé auront raison de lui. D'ailleurs, vous lui trancherez un avant-bras, avant de jeter son corps plus bas. Ramassez son avant-bras et examinez-le. On apprend que ce type de guerrier s'appelle une créature maléfique des ombres.

10. LA LOUCHE D'OR

Il est temps de retourner à la grande porte où se trouve le symbole d'une main. Sur la carte, c'est à gauche de l'oracle de l'arbre. Puisque votre main n'est pas la bonne, utilisez celle que vous avez récupérée. La porte s'ouvre et vous êtes face à un passage composé de sortes de dalles rondes et carrées.

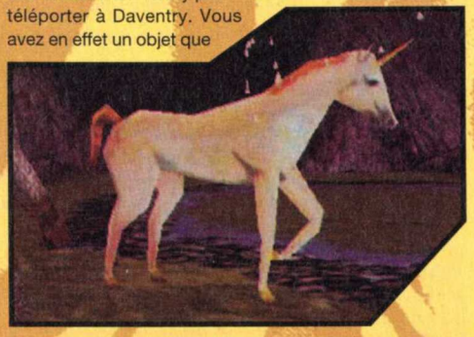


Il faut suivre le bon chemin, si vous ne voulez pas mourir brûlé. Faites attention car des boules de feu sont lancées par les poteaux en face de vous. Sautez sur les bons emplacements pour atteindre l'autre côté.
Suivez la ligne rouge pour sortir indemne de ce passage. Dès votre arrivée, ne croyez pas que vous allez vous reposer ! Vous serez confronté à deux créatures des marais. Une fois mortes, vous pourrez vous intéresser au coffre pour y prendre la louche d'or. Actionnez les chaînes sur chacun des murs pour qu'un interrupteur soit révélé. Actionnez-le pour ressortir.

LE ROYAUME DE DAVENTRY

LA LICORNE

Nous ne sommes pas loin du téléporteur, juste au-dessus sur la carte. Allez-y pour vous téléporter à Daventry. Vous avez en effet un objet que la licorne serait heureuse de retrouver. Placez-vous sur le téléporteur et sélectionnez la carte du royaume de Daventry. Puis cliquez sur la flèche. Vous serez alors directement transporté à Daventry. Allez rendre la corne à la licorne qui vous montrera sa gratitude en vous donnant une pyramide de cristal.



Explorez totalement les zones encore inconnues de Daventry et profitez-en pour éliminer les derniers monstres. Pour ma part, il n'y en restait plus aucun. Retournez à la maison la plus à gauche sur la carte. C'était celle où était l'enfant. La petite fille du nom de Gwennie est revenue. Après la discussion, elle vous proposera l'or de son père. Prenez les pièces sur la table puis parlez de nouveau à Gwennie. Il n'y a plus rien à faire à Daventry, retournez au marais.

LE MARAIS

MUDGE

Dans la tour de la sorcière, utilisez la louche d'or sur le chaudron : c'est la source de l'empoisonnement du marais. Mudge, le roi du marais, apparaîtra, un bien étrange roi d'ailleurs. Il créera un tourbillon devant vous. Avancez et vous serez emporté à l'intérieur.

LE ROYAUME SOUTERRAIN DES GNOMES

À votre arrivée, vous pourrez refaire le plein de champignons et de cristaux. Vous en trouverez en cassant les tonneaux dans les galeries. Dans la pièce, où vous venez de sortir du puits, il y a une pierre qui vous sera utile pour ouvrir la porte un peu plus loin. Devant, il y a une plaque métallique. Déposez une pierre dessus pour continuer. C'est là que vous découvrirez de nouveaux monstres. Essentiellement des chauve-souris et des golems en pierre. Prenez sur votre droite juste derrière la porte. Après le coin, vous rencontrerez le premier golem en pierre qui, une fois tué, vous fera récupérer une potion de protection. Parlez avec le gnome et ramassez la pierre à ses pieds.

1. L'ARMURIER

Retournez en arrière puisqu'il est impossible de continuer. Vous repasserez devant la porte puis à l'intersection suivante, allez tout droit dans les couloirs jusqu'à rencontrer l'armurier. Achetez le marteau de guerre et la lourde arbalète d'acier. Pour acquérir quelque chose, il faut le prendre en main puis donner de l'argent au vendeur.

2. LE PONT DE FER

Revenez en arrière jusqu'à l'endroit où vous avez tué deux chauves-souris. Dans cette pièce, il y a trois interrupteurs au sol pour actionner un pont en fer.
Mettez une pierre sur chaque plaque métallique au sol pour traverser. Il faut d'abord placer une pierre sur la plaque la plus à gauche, puis sur celle du centre et finir par celle de droite. De l'autre côté, vous trouverez un gnome au travail et une porte fermée par un cadenas.

3. L'APOTHICAIRE

En descendant un peu, on voit aussi l'apothicaire vendre des champignons, cristaux, potions de protection et de force. Ce n'est pas tellement intéressant d'en acheter. Mais examinez la petite statuette pour apprendre

qu'il s'agit d'essence de Sun Tzu. Pour l'obtenir, il faudra d'abord récupérer trois objets.

4. LE MARCHAND D'ARMURE

Regardez sur la carte et vous verrez un passage encore inexploré. Allez-y. Il n'y a pas grand-chose à dire. Il suffit de suivre le couloir en longeant le mur du côté droit. Éliminez les monstres, ramassez les champignons... Tout cela est très basique. Vous rencontrerez un nouveau gnome au travail à côté d'une porte. À l'intérieur, vous ferez la connaissance d'un marchand d'armure. Donnez-lui de l'argent pour obtenir le plastron de bronze. Une nouvelle arme et une nouvelle armure vous rendent encore plus puissant.

5. LE VIEIL HOMME

Continuez dans le couloir, toujours en suivant le mur de droite. Allez examiner la petite pièce où se cachait un monstre tel que ceux que l'on avait pu rencontrer à Daventry. Vous y trouverez un grand nombre de champignons. Ensuite, vous pouvez continuer votre chemin en montant. Suivez toujours le couloir, en longeant le mur de droite. Bien sûr, faites-le prudemment, en éliminant les monstres. Cela vous mènera à un escalier. Descendez-le et beaucoup plus loin, juste avant d'entrer dans une pièce, vous serez surpris par plusieurs zombies. Traversez le pont de pierre et vous pourrez parler avec un vieil homme assis près d'un feu de bois.
Prenez l'élixir de vie sur le sol. Frappez le cristal derrière le vieillard pour en prendre un éclat.

6. LA LUEUR D'AMBRE

Vous devriez être habitué, nous allons repartir en arrière en suivant le mur droit du couloir. Ainsi, remontez l'escalier et continuez dans le couloir inexploré. Après quelques combats rapides, vous allez devoir sauter un fossé. Rien de bien difficile, prenez de l'élan, courez et allez-y ! Dans la salle suivante, donnez un coup de marteau sur la substance jaune accrochée au mur.
Un morceau de lueur d'ambre s'en détachera, vous l'ajouterez à votre inventaire.

7. UNE PORTE ET UN CADENAS

Mur de droite, on repart. Vous trouverez un téléporteur puis plus loin, un panneau étrange. Si vous regardez sur votre carte, il semblerait que ce mur n'en soit pas un mais un cul-de-sac. Pour le moment, on ne peut pas faire grand-chose. Si vous vous souvenez bien, il y avait une porte avec une chaîne et un cadenas. Retournez devant, donnez un coup de marteau de guerre pour vous débarrasser du cadenas puis ramassez-le. Ouvrez la porte et continuez toujours sur votre droite.

8. LA GROSSE BOULE DE PIERRE

Vous ferez le tour d'un couloir circulaire puis vous arriverez enfin dans une pièce où il est possible de grimper à la corde. Cela vous mènera dans la salle au-dessus. Là, poussez la grosse boule de pierre dans le trou. Continuez et vous trouverez des zombies ainsi qu'une sorte de monticule de pierre. Cliquez dessus pour entendre le bruit d'un mécanisme. En fait, il vient d'actionner la porte cachée.

9. LA RACINE.

Retournez en arrière et continuez de longer le mur de droite. Vous passerez à côté d'un couloir dont l'entrée est scellée par des briques. Continuez encore en longeant le mur de droite. Vous serez obligé d'utiliser une nouvelle fois la corde, vous éliminerez plusieurs monstres, etc. Tout cela vous mènera à une salle avec des racines sortant du mur.
Frappez dessus au marteau et ramassez le fragment. On repart encore et toujours en longeant le mur de droite.

10. LE VIEUX GNOME ET SA MACHINE

Après de longs couloirs, vous commencerez à entendre un bruit répétitif pour vous retrouver face à une énorme boule de pierre qui va et vient sur le chemin à traverser. Placez-vous sur l'un des côtés et courez au bon moment. Vous aurez trois boules de pierre à passer ainsi. Après la troisième, il y a un golem ! Vous pourrez alors découvrir un vieux gnome à côté d'une étrange machine.
Il est prêt à vous aider à sortir d'ici mais il a besoin de magnétite.

11. LE DRAGON

Retournez au couloir circulaire, là où vous avez fait tomber la grosse boule de pierre. Poussez-la pour qu'elle dévale la petite pente et détruise le mur plus bas.
Suivez la boule et placez l'éclat de cristal sur le dispositif dans le mur pour éclairer les couloirs. Tuez le dragon avec votre marteau de guerre, en utilisant une potion de protection et de force. Lorsqu'il s'est volatilisé, ramassez le diamant noir. Avancez et le vieil homme apparaîtra. Dans la salle suivante, cliquez sur le diamant pour entendre un message. Vous pourrez prendre ensuite la petite pyramide de cristal, au-dessus. Elle ressemble à celle que vous a donnée la licorne. Placez donc la pyramide qui ne brille pas à la place de celle que vous venez de prendre. Actionnez le diamant et vous pourrez voir une autre scène. Reprenez votre cristal. Au même endroit, il y a une pierre magnétique dont vous avez absolument besoin.

VERS LES TERRES ARIDES

Retournez voir le vieux gnome pour lui donner cette pierre. Il actionnera sa machine et fera apparaître sur votre carte le téléporteur pour aller dans les terres arides. Si vous avez plus de 250 pièces d'or, retournez voir l'apothicaire pour obtenir l'essence de Sun Tzu. Il faudra lui donner d'abord le cadenas, le fragment de racine et le fragment de lueur d'ambre pour qu'il accepte de vous vendre l'essence... Si vous n'avez pas 250 pièces d'or, ce qui est mon cas, allez au téléporteur pour vous rendre dans les terres arides. Dès que vous aurez l'argent nécessaire, revenez dans le royaume souterrain des gnomes pour acheter l'essence de Sun Tzu. Grâce à elle, vous augmenterez votre puissance.

LES TERRES ARIDES

Dès votre arrivée, vous êtes entouré par plusieurs fourmis. Faites bien attention car elles sont relativement dangereuses si elles vous attaquent en groupe. Éliminez-les donc à distance. Faites en sorte qu'il n'y en ait plus une seule alentour avant de commencer votre exploration.

1. LE PETIT VILLAGE

À partir de votre point d'arrivée, allez sur la droite et vous finirez par trouver un pont de pierre qui passe au-dessus

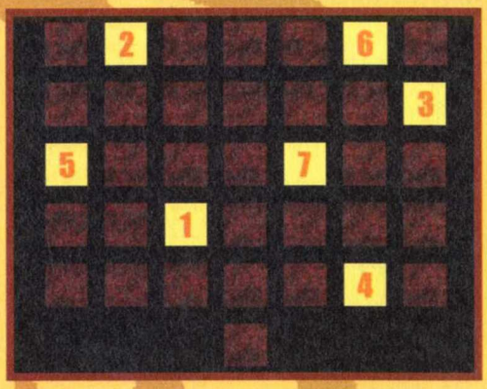
de la rivière de lave. Il y a d'ailleurs fort à parier que vous aurez déjà rencontré à ce moment-là deux ou trois créatures cachées dans lave. Elles apparaissent dès votre approche puis vous lancent de la lave. Traversez le pont, vous serez alors au milieu de deux sortes de huttes de métal. Dans l'une d'elles, il y a un marchand d'armes qui vous apprendra l'existence du basilisk et vous dira aussi qu'il peut vous fabriquer une arme pour le tuer. Dans l'autre, vous rencontrerez une Shaman. Parlez-lui et vous saurez qu'elle peut ressusciter quelqu'un pour 25 pièces d'or, ce qui est finalement un bon prix. En fait, elle vend des potions curatives et des cristaux. L'argent étant précieux (il y encore l'essence de Sun Tzu), sortez de sa hutte sans faire d'achat et allez voir derrière.

2. LE SANCTUAIRE

Il y a deux sortes de murets en pierre. Passez entre les deux et montez. Vous entrerez dans une forteresse. A l'intérieur, les gardes n'essayeront pas de vous arrêter. Traversez la passerelle et vous finirez par rencontrer un personnage soufflant dans une longue corne. Parlez au maréchal ferrant, à deux pas de là puis ressortez de la forteresse.

3. LE PONT EFFONDRÉ

Sur la gauche, après avoir descendu la rampe d'accès, vous trouverez un pont effondré. Une fois que vous aurez marché dessus, vous verrez apparaître des blocs.



Sautez dessus pour traverser en sachant que les blocs ne restent en général pas longtemps à la surface. En revanche, certains sont stables. En fait, il faut marcher dessus dans un certain ordre pour réussir à traverser le point. Voici le chemin…

4. LA PIERRE SACRÉE DE L'ORDRE

De l'autre côté du pont, prenez vers la droite et longez la lave, puis passez par le haut de la falaise. Plus loin, il y a un passage redescendant vers un lac où vous pourrez monter sur une rampe. Par la suite, vous devrez faire quelques sauts pour continuer. Je vous conseille de les faire sans aucune arme à la main. De plus, à chaque fois que vous réussissez un saut, faites une sauvegarde. Parfois, des créatures apparaîtront pour vous rendre la tâche encore plus ardue. Tout au bout, vous aurez le choix de continuer à suivre les plates-formes pour obtenir pas mal de cristaux. En contrepartie, vous aurez au moins deux ou trois créatures de lave à éliminer. Vous n'êtes absolument pas contraint. Le but est seulement de monter sur le grand édifice avec la corde. En haut, vous verrez sept gongs, tirez dessus dans l'ordre donné sur la photo, pour que le pont s'allonge et vous permette d'avancer.

Ordre dans lequel il faut tirer sur les gongs. Au bout du pont, vous pourrez prendre la pierre sacrée de l'ordre.

5. LA PYRAMIDE

Rebroussez chemin et après être retourné sur la terre ferme, longez le côté droit de la montagne. Après la falaise, vous arriverez devant une pyramide où vous pourrez prendre la gemme de flux rayonnant. Vous aurez aussi, à ce moment-là, une discussion avec une sorte d'esprit.

RESTITUTION DE LA PIERRE SACRÉE DE L'ORDRE

Ensuite, continuez à longer le côté droit de la montagne. Cela vous ramènera au pont. De là, ramenez la pierre sacrée de l'ordre au sanctuaire (la forteresse où nous avons rencontré le maréchal ferrant et celui qui souffle dans la corne). Posez la pierre sur l'autel à droite de l'homme des collines qui a une corne. Après avoir remis la pierre au maréchal ferrant, demandez-lui une hampe de métal.

6. LES TUNNELS

Redescendez voir le marchand d'armes. Donnez lui-la hampe de métal et le diamant noir. Pour 10 pièces d'or, il vous fabriquera une lance avec une pointe en diamant noir. Passez sur la gauche de la rampe menant au sanctuaire de la pierre sacrée. Une porte fermée à clef se trouve plus bas. Elle est gardée par deux archers utilisant des flèches enflammées. Tuez-les, vous obtiendrez de l'argent, des fioles d'eau sacrée mais aussi un arc de feu ardent. Il n'y a plus rien à faire de ce côté de la rive.

7. LE BASILISK

Retraversez le pont. Vous avez récupéré de l'argent, il peut être intéressant de retourner au royaume souterrain des gnomes pour acheter l'essence de Sun Tzu (voir comment l'acheter dans la partie sur le royaume souterrain des gnomes). À partir du pont, allez vers le bas de la carte, vous devriez apercevoir le basilisk. Ne vous en approchez pas et montez plutôt sur la montagne un peu avant. En haut, prenez le premier passage qui redescend, vers la gauche et vous serez devant des pierres dans la lave. Votre but est de traverser pour grimper au mur de l'autre côté. Il va donc falloir sauter de bloc en bloc pour arriver sur le plus haut, en face de vous en arrivant. À partir de là, vous allez devoir courir puis sauter pour retomber au pied du grand mur. Grimpez avec votre corde. En haut, prenez la lance avec le diamant noir dans vos mains puis sautez sur le basilisk.

8. LE TEMPLE

Cette énorme créature éliminée, vous allez pouvoir traverser le pont menant au temple. En le traversant, restez prudent car il est gardé par deux créatures de lave. Pour entrer dans le temple, vous devez d'abord grimper sur le toit puis utiliser de nouveau votre corde pour descendre à l'intérieur par l'orifice en haut. Examinez le cadavre pour prendre la clef de granit. Sur l'un des murs, il y a un simple carré. Cliquez dessus pour trouver une fiole d'eau sacrée.

Appuyez sur les quatre panneaux du sarcophage dans l'ordre suivant :

Croissant.
Triangle.
Cercle.
Carré.

Cela ouvrira une porte secrète. Derrière, il y a un autre panneau secret où vous pourrez prendre une fiole d'eau sacrée. Un peu plus loin, vous pourrez mettre une nouvelle armure. Avant de sortir du temple de la même manière que vous êtes entré, n'oubliez pas de prendre l'épée des mains de la statue sur le sarcophage. Allez près du basilisk et coupez-lui la langue en le frappant avec votre épée. Ramassez la langue et retournez où vous avez récupéré l'arc de feu ardent, près d'une porte fermée à clef.

À L'INTÉRIEUR DES TUNNELS

Utilisez la clef de granit sur le verrou et la porte s'ouvrira. À l'intérieur, il y a une passerelle avec un archer. Éliminez-le, ramassez sa fiole d'eau sacrée et continuez. Un peu plus loin, un autre archer garde trois interrupteurs. Tirez dessus pour étendre les ponts. Le premier mène vers une prison. Actionnez l'interrupteur et vous allez libérer la prisonnière. Récupérez le bouchon dans l'autre cellule. Derrière la porte que la prisonnière a ouverte, il y a un guerrier. N'entrez pas et tuez-le à distance. À l'intérieur, on retrouve les mêmes symboles que sur le sarcophage. Appuyez sur les symboles, dans le même ordre, c'est-à-dire :

Vous pourrez prendre un deuxième bouchon. Traversez le second pont où vous pourrez ouvrir un gros coffre. Cela vous donnera accès au troisième morceau du masque d'éternité. Mais pour l'obtenir, il faudra d'abord tuer un des grands guerriers. Une potion de protection et quelques coups d'épée vous aideront à en venir à bout. Le troisième

pont est gardé par un archer. Un peu plus loin, un guerrier garde une pièce avec une sorte d'ascenseur à vapeur. Placez un seul des deux bouchons sur les tuyaux sortant du sol puis mettez-vous sur la plate-forme entre les deux. Appuyez sur le bouton en face et vous monterez à l'étage supérieur.

Là, ramassez la potion et le sceptre de cristal. Tirez de nouveau sur le bouton grâce à votre arc et vous redescendrez. Placez le deuxième bouchon sur le tuyau qui n'est pas encore obstrué et tirez sur le bouton pour aller beaucoup plus loin.

Avant de quitter les terres arides, vous pouvez continuer à chercher des cristaux et quelques fourmis qui ne sont pas accessibles normalement. En fait, il faut sauter au-dessus de petits bras de lave pour accéder à certaines zones inexplorées. Vous n'êtes absolument pas obligé de le faire.

LES ÉTENDUES GLACÉES

1. LE PALAIS DE LA REINE FREESA

Entrez dans le palais des glaces, face à vous. Parlez avec la reine puis donnez-lui le sceptre de cristal. Elle vous donnera le mode d'emploi (si je puis dire), pour traverser ce monde. Elle vous expliquera aussi que vous devez garder le sceptre car vous en aurez besoin pour faire voler le dragon.

2. LE DRAGON

Sortez du palais et prenez le petit passage conduisant dans la montagne. Vous arriverez rapidement à l'antre du dragon. Examinez-le puis utilisez le sceptre dessus. Pour ouvrir la porte, examinez le morceau de chaîne au sol puis poussez le bloc sous le morceau de chaîne pendant au pla-

fond. Sautez sur le bloc de glace. Vous verrez qu'il est préférable de faire un saut en arrière plutôt qu'en avant pour être sûr de ne pas retomber de l'autre côté. Vous serez alors en bonne position pour tirer la chaîne au plafond, ce qui aura pour effet d'ouvrir la porte. Retournez utiliser le sceptre sur le dragon.

EXPLORATION

De l'autre côté du lac, prenez le passage le plus à gauche. Vous surprendrez des créatures des neiges. Faites bien attention, il y en a cinq ou six et il est préférable de les tuer à distance. Continuez en longeant le côté gauche de la montagne. Vous trouverez une croix en pierre mais vous serez incapable de lire ce est inscrit dessus. Continuez, vous rencontrerez encore plusieurs créatures des neiges. Cela devrait vous permettre d'augmenter votre niveau. Grimpez au mur plus loin pour découvrir un dragon à tête. Il serait présomptueux d'essayer de le tuer maintenant. Surtout n'avancez pas et redescendez. Puis continuez à suivre le côté gauche de la montagne et repassez devant la croix de pierre.

3. LA TOUR

Un tout petit peu plus loin, il y a deux gardes que vous devriez éliminer assez facilement. L'un d'eux vous poursuit, entraînez-le pour l'éliminer sans que le second vous tire dessus. Une fois mort, retournez éliminer l'autre, qui a une arbalète. D'ailleurs, vous pourrez la prendre, elle lance des carreaux de glace. Entrez dans la tour et cassez les tonneaux pour récupérer des potions et des cristaux.

4. LA CITADELLE

Continuez votre chemin en suivant la montagne du côté gauche. Vous rencontrerez une forte résistance de guerriers et d'arbalétriers pour finalement arriver devant une forteresse, après être passé par de tout petits passages dans la montagne. La porte de la forteresse est fermée. Contournez le petit lac pour entrer dans le bâtiment en face. Il y a deux tonneaux remplis de cristaux et de potions. Retournez à la forteresse, il y a un mur où il sera possible de grimper. En haut, approchez vous de la grille pour surprendre une conversation. Un peu plus loin, vous trouverez le roi des griffons emprisonné. Actionnez la chaise électrique en utilisant le levier à côté. À présent, avancez-vous sur la petite corniche où vous verrez un arbalétrier au-dessous de vous. Avancez et vous sauterez pour le tuer. Sur lui, vous trouverez une clef de geôlier. Grimpez de nouveau jusqu'à la cellule du roi des griffons. Utilisez la clef de geôlier sur la serrure et le roi des griffons s'envolera.

Retournez vers la grille où vous aviez vu Thork et vous serez pris dans une embuscade. L'orc vous saute dessus et vous précipite vers la grille et vous tombez tous les deux dans la salle où se trouve Thork. L'orc se tue dans la chute mais il faudra tout de même éliminer Thork. Pour cela une simple potion de protection devrait suffire.

Ramassez l'éclat de glace sur le sol. Ouvrez le coffret et prenez l'amulette au pouvoir de décryptage. Examinez le mécanisme d'ouverture de la grille puis allez vers la porte de sortie. Avant de l'ouvrir, regardez autour de vous, il y a une pierre. Ensuite ouvrez la porte et sortez. Vous verrez une large rigole.

5. LA DEUXIEME TOUR

Longez le côté gauche de la montagne pour continuer. Vous allez repasser devant la tour et vous continuerez du côté gauche pour découvrir la partie inexplorée de la carte située sous la forteresse. Ne montez pas la rampe de glace, elle vous ramènerait à la citadelle de Thork. Continuez sur le côté gauche de la rampe. Cela vous mènera vers une sorte d'embuscade. Vous allez vous retrouver avec deux arbalétriers dans votre dos, ils gardent une tour. Éliminez-les puis grimpez sur la tour puisque la porte est fermée. Allez sur le petit balconnet et actionnez le levier pour ouvrir la trappe. Laissez-vous tomber à l'intérieur de la tour. Prenez les potions dans les tonneaux et le coffre. Actionnez le levier puis sortez.

6. L'ÉPÉE DE FEU

En sortant de la tour, longez la montagne du côté droit pour éliminer huit créatures des neiges. Continuez vers le haut de la carte pour arriver en vue d'une croix en pierre et d'une sorte de monticule de glace.

Faites bien attention car dès que vous approcherez de trop près une créature invisible vous attaquera. Préparez votre épée et lorsque vous avez pris un dégât, utilisez une potion de révélation d'objets trompeurs et d'illusions (la rouge) ainsi qu'une potion de protection. La créature détruite, vous pourrez allez jeter un œil à la croix en pierre. Vous ne pouvez toujours pas lire ce qui est écrit dessus. Utilisez l'amulette au pouvoir de décryptage. Ensuite, examinez le bloc de glace. Vous ne pouvez pas avancer sur la fine couche de glace de l'étang. Jetez une pierre plusieurs fois dessus. Lorsqu'il ne sera plus possible de la reprendre pour la jeter de nouveau, utilisez le joyau de feu rayonnant sur la glace craquelée. L'étang va fondre ainsi que le bloc de glace. N'entrez pas dans l'eau et prenez l'épée de feu fulgurante, d'où vous êtes.

UN ÉLÉMENT DU MASQUE

Retournez à la porte d'entrée de la citadelle de Thork. Placez l'éclat de glace dans la rigole de la porte d'entrée puis frappez-le avec votre épée de feu. L'éclat va fondre et l'eau remplira la rigole. Utilisez ensuite votre arbalète qui lance des carreaux de glace, sur la rigole pour transformer le tout en glace. Ainsi, vous allez obtenir un levier de glace. Utilisez-le sur le mécanisme d'ouverture et la grille s'ouvrira. Vous pourrez alors atteindre le coffre et le guerrier recouvert de glace. Dans le coffre, il y a le quatrième morceau du masque d'éternité. Comme d'habitude, vous devrez combattre un guerrier pour l'obtenir.

7. UNE PIERRE BLEUE

Allez voir le dragon de glace pour retraverser le lac. Passez devant le palais de la reine Freesa et continuez jusqu'au téléporteur. Plus haut dans les montagnes, il y a le palais du roi des griffons. Parlez-lui, il vous remettra une pierre bleue. Parlez-lui une seconde fois pour apprendre comment atteindre le royaume du soleil.

LE SORT DE PUISSANCE

Utilisez de nouveau le dragon de cristal pour traverser le lac. En fait, il faut aller jusqu'à la chaise électrique dans la

citadelle de Thork. Mettez le morceau de champignon doré, la langue de basilisk et la pierre bleue sur la chaise. Actionnez le levier pour déclencher l'électricité.
Et votre puissance sera une fois de plus augmentée.

8. L'HYDRE

Retournez à la croix en pierre indéchiffrable située juste avant le dragon à deux têtes. Utilisez l'amulette au pouvoir de décryptage sur la croix et vous saurez que seule une lame de feu peut endommager les têtes de l'hydre. Vous avez une épée de feu et vous êtes beaucoup plus puissant qu'auparavant. Vous êtes donc prêt à affronter le dragon à deux têtes). Grimpez le mur noir plus loin avec votre corde et prenez votre épée de feu en main.
Dès que vous l'approchez, chacune des têtes vous attaque. Frappez sur l'une pour la couper puis sur l'autre. Vous perdrez sûrement des points de vie mais ce combat s'avère beaucoup moins dangereux que prévu. Passez derrière le cadavre et laissez-vous tomber sur l'un des blocs de glace dans le grand trou. Un peu plus loin, vous serez amené dans une autre région.

LE PARADIS PERDU

Cet endroit est désert. Au centre, il y a un autel. Placez la petite pyramide de cristal qui brille de mille feux dessus, pile poil au centre, là où il y a un orifice. Si cela ne marche pas, essayez de tourner autour de l'autel pour trouver un autre emplacement. La pyramide posée, vous serez transporté dans une autre région, si vous avez déjà les quatre premiers éléments du masque d'éternité.

LE ROYAUME DU SOLEIL - LEVEL 1

Il est étonnant de voir écrit "LE ROYAUME DU SOLEIL LEVEL 1". Il semblerait qu'il y ait eu un petit oubli, volontaire ou non durant la traduction du jeu.

1. LE MÉDAILLON

Longez le mur de gauche. Vous devriez rencontrer une sorte de serpent avec une tête féminine. Éliminez-le et entrez dans la pièce, avec de l'eau sur le sol. Entrez et vous serez probablement confronté à une espèce de démon. N'insistez pas car même si vous le tuez, il réapparaîtra ensuite. Pour être exact, il reviendra chaque fois que vous marcherez sur un interrupteur au sol. Il y a de l'eau qui coule du plafond, il faut rapidement grimper au-dessus avec votre grappin. Pour cela, placez-vous au fond de la pièce entre le mur et les remous dans l'eau. En haut, il y a une urne. Cassez-la pour trouver un médaillon représentant le masque d'éternité. Redescendez et dépêchez-vous de sortir de la pièce pour éviter le démon.

2. QUELQUES POTIONS

Prenez le couloir, vous rencontrerez une créature des ténèbres. Longez le mur de gauche. Dans la première salle où vous entrerez en suivant le mur de gauche, il y a deux créatures des ténèbres. Tuez-les, puis fouillez les panneaux au mur pour récupérer des potions.

3. LA TABLE DU SAVOIR

Continuez toujours en longeant le mur de gauche. Vous serez obligé de combattre des serpents ainsi que des démons avant d'arriver à une salle contenant six statues. Au fond, il vous sera possible de prendre la table du savoir. Examinez-la dans votre inventaire pour réaliser que rien n'est écrit dessus.

4. L'ESPRIT D'UN ARCHANGE

Continuez à suivre le mur de gauche en évitant de marcher sur les dalles qui déclenchent l'apparition des démons si vous ne voulez pas combattre. Vous devriez arriver à une grande porte d'or mais il vous sera impossible d'entrer. Continuez toujours en suivant le mur de gauche. Après plusieurs créatures des ténèbres et des serpents, vous arriverez dans une salle avec une grande porte en or, où il y a un esprit. Avant de lui parler, examinez les panneaux de cette pièce. Ils cachent tous des potions. Demandez à l'esprit de vous ouvrir la porte.

5. LA SALLE ET L'ÉPREUVE DE VÉRITÉ

Entrez dans la salle de vérité et suivez le mur de gauche. Cela vous mènera dans une autre pièce qui contient un précipice et un gros démon. Sans rien faire d'autre, marchez directement vers le monstre. Il va disparaître et vous obtiendrez la clef de vérité.

6. L'ÉPÉE ET LE BOUCLIER DE VÉRITÉ

Retournez dans la pièce dont l'esprit vous avait ouvert la porte. De là, regardez sur la carte et entrez dans la pièce que vous ne connaissez pas encore. Faites attention, au sol, les dalles déclenchent l'apparition de démons. Vous trouverez aussi une porte en or. Utilisez la clef de vérité opur l'ouvrir. Derrière, vous pourrez prendre l'épée et le bouclier de vérité. De plus, une inscription se fera sur la table du savoir.

7. LA PORTE DE VÉRITÉ

Maintenant que vous avez le commandement de vérité, vous pouvez retourner à la porte où l'on vous avait demandé le pouvoir de la vérité. Vous pouvez aussi continuer d'explorer cet endroit pour tuer des créatures et récupérer des cristaux dans les urnes... À votre guise... Si vous retournez à la porte, utilisez la table du savoir dessus.

LE ROYAUME DU SOLEIL - LEVEL 2

Ici, vous serez confronté essentiellement à de nombreuses créatures des ténèbres.

1. LA SALLE DES URNES

Déplacez-vous en suivant le mur gauche. Cela vous mènera dans une salle avec des urnes. Cassez-les pour obtenir des cristaux. Vous verrez aussi un panneau dans le mur où obtenir une potion.

2. LE CHAUDRON

À quelques couloirs de là, vous trouverez une porte qui vous demandera comment gagner la lumière. Continuez toujours en suivant le mur de gauche. Une grande salle contient ce qui génère les créatures des ténèbres.
Une sorte de chaudron qui, si vous utilisez le médaillon représentant le masque d'éternité dessus, se transformera en puits sacré. Buvez de l'eau, vous regagnerez des points de vie.

3. LA SALLE DE LA LUMIÈRE

Ressortez et longez toujours le mur de gauche. Vous rencontrerez un nouvel esprit à côté d'une porte. Parlez-lui pour qu'il vous ouvre. À l'intérieur, vous ne pouvez pas lire sur le livre à cause de l'obscurité.
Poussez le chevalet avec le livre au centre de la pièce. Pour pousser un objet, je vous rappelle qu'il ne faut pas tenir d'arme en même temps. Une fois le livre éclairé, une clef va apparaître. Il s'agit de la clef de la lumière.

4. L'ARMURE DE LUMIÈRE

Sortez et continuez à longer le mur de gauche. Vous allez sûrement passer près d'une porte dorée avec une serrure. Elle se trouve sur votre droite. Utilisez la clef de lumière. Derrière, vous obtiendrez l'armure de lumière et le commandement de lumière sera inscrit sur la table du savoir. En sortant, si vous regardez la carte, vous réaliserez que vous avez fait le tour.

5. UN ÉLÉMENT DU MASQUE

Il y a une porte encore fermée près de l'endroit où vous avez été téléporté ici. Pour l'ouvrir, retournez où il y avait des urnes dans des alcôves. Au mur, cherchez une chandelle qui n'est pas allumée.

Si vous n'en trouvez pas dans la pièce, regardez dans l'un des deux couloirs qui y mène. Une fois que vous l'avez trouvée, appuyez dessus et elle s'abaissera. La porte s'ouvrira. Allez-y pour trouver le dernier élément du masque d'éternité. Comme toujours lorsque vous récupérez un de ses éléments, vous aurez à combattre. Cette fois-ci, vous affronterez deux créatures des ténèbres en même temps. Mais avec une telle armure et une telle arme, il n'y aura pas de problèmes.

6. LA PORTE DE LUMIÈRE

Retournez à la porte qui vous a parlé de la lumière. Utilisez la table du savoir pour l'ouvrir.

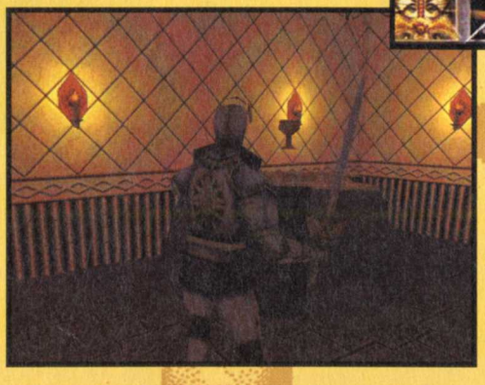
LE ROYAUME DU SOLEIL - LEVEL 3

Dans la première salle, cassez toutes les urnes. Il y en a une impossible à casser. Cliquez dessus, cela ouvrira deux panneaux dans le mur. Dans l'un, vous pourrez prendre une potion. Regardez sur la carte et prenez le couloir vers le haut.

1. LA SALLE DE L'ORDRE

Vous déboucherez dans une grande salle avec un esprit devant une porte. Parlez à l'esprit pour qu'il vous ouvre. Entrez, c'est la salle de l'ordre. Au centre, il y a des cubes et il faut les remettre dans le bon ordre pour former l'effigie du masque d'éternité.

Les cubes remis en ordre sur l'emplacement de départ (le quadrillage noir au sol), la porte du fond s'ouvrira et vous obtiendrez la clef de l'ordre.



2. LE CALICE DE L'ORDRE

Utilisez toujours le mur de gauche comme un guide et vous devriez arriver dans une salle avec des squelettes et des zombies. Toute cette troupe réduite en morceaux, vous pourrez utiliser la clef de l'ordre sur la serrure de la porte, au fond de cette pièce. Prenez le calice de l'ordre, le commandement de l'ordre s'inscrira sur la table du savoir.

3. LA PORTE DE L'ORDRE

Continuez, vous allez trouver une porte qui vous parle de l'ordre. Vous pouvez utiliser la table du savoir sur la porte pour sortir. Mais si vous regardez la carte, il y a encore un endroit inexploré. Il s'agit d'un couloir avec des urnes, certaines contiennent des potions.

LE ROYAUME DU SOLEIL : SALLE DE L'AUTEL

Parlez à l'esprit et il vous ouvrira la porte de l'autel. Dès l'entrée, Lucreto apparaît et vous inflige des dégâts. Soignez-vous. Placez un élément du masque sur l'autel et Lucreto va

apparaître. Combattez-le jusqu'à ce qu'il disparaisse. Placez un deuxième élément rapidement et Lucreto réapparaît. Ainsi de suite jusqu'au quatrième où il cessera. Dépêchez-vous de placer le cinquième et un tourbillon se produira dans le mur du fond. Il faudra alors repousser Lucreto pour qu'il soit aspiré avec. Si vous réussissez, vous aurez gagné et sauvé le monde ! Pendant les combats avec Lucreto, n'hésitez pas à utiliser vos potions curatives les plus puissantes ainsi que vos potions de protection. Pour le dernier affrontement, une potion de force pourra être utile.

Arioch (ariochld@aol.com)

GUIDE

resident evil 2

SI VOUS VOULEZ EXORCISER LE STRESS QUE VOUS A CAUSÉ RESIDENT EVIL 2, VOUS AUREZ PEUT-ÊTRE BESOIN D'AIDE. CETTE SOLUTION SE DIVISE EN DEUX VOLETS. LE PREMIER, ICI, AVEC L'AVENTURE DE LÉON ET LA SAUVEGARDE POUR LA SECONDE AVENTURE DE CLAIRE. NOUS VERRONS LA SUITE BIENTÔT, DÈS QUE LE CALME SERA REVENU...

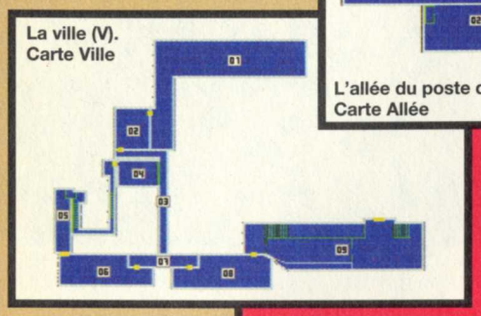
1ère partie

ÉDITEUR	Virgin Interactive
CONFIG.	Pentium 166, 32 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Anglais
SORTIE	JUIN 99

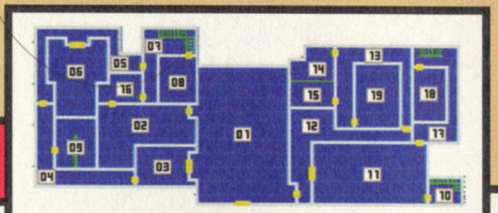
SAUVEGARDE

Vous trouverez dans le répertoire Astuces du CD les sauvegardes correspondant aux indications de la soluce. Pour les installer, faites d'abord une copie des vôtres, puis décompressez le fichier Resident-save.zip dans le répertoire d'installation par défaut C:\Program Files\CAPCOM\RESIDENT EVIL2\

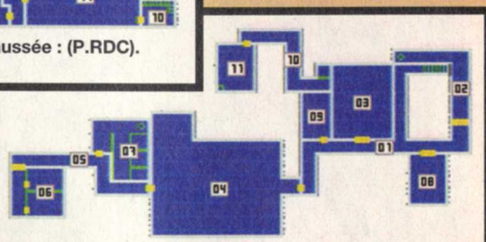
LES CARTES DU JEU

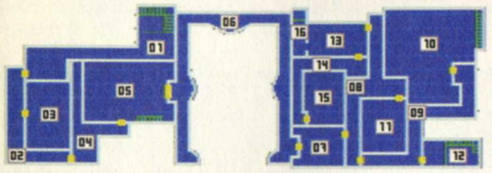

La ville (V).
Carte Ville

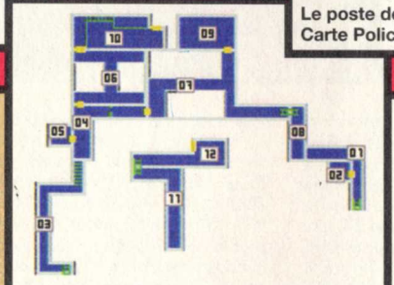
L'allée du poste de police (A).
Carte Allée

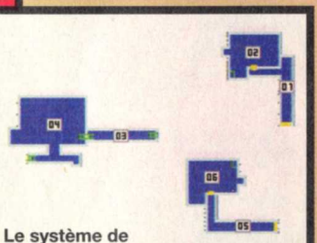

Le poste de police : rez-de-chaussée : (P.RDC).
Carte Police RDC

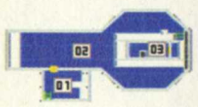
Le poste de police :
second étage
(P.2ND).
Carte Police

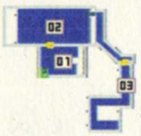

Le poste de police : sous-sols (P.SS).
Carte Police SS

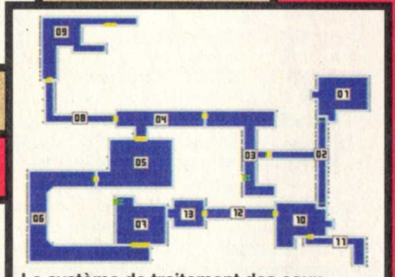

Le poste de police : premier étage (P.1ER).
>>> photo : Carte Police 1ER

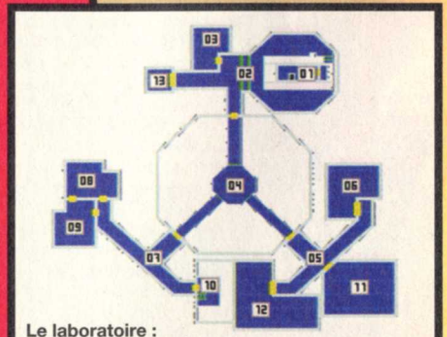

Les égouts (E)
Carte Égouts


Le système de
traitement des eaux usées :
soubassements (T.S).
Carte Traitement C.


L'usine de Rancoon :
sous-sols (U.SS).
Carte Usine A

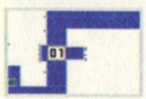

L'usine de Rancoon :
configuration A (U.A).
Carte Usine B

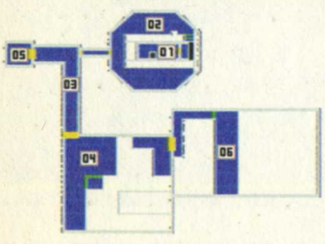

Le système de traitement des eaux usées : poste de contrôle (T.C).
Carte Traitement B.

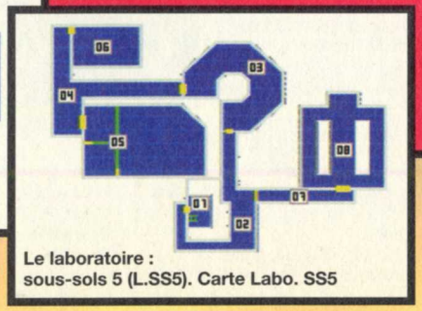

Le laboratoire :
sous-sols 4 (L.SS4).
Carte Labo. SS4

L'usine de Rancoon :
configuration B (U.B).
Carte Usine SS

Le laboratoire :
sous-sols 2 (L.SS2).
Carte Labo.SS2

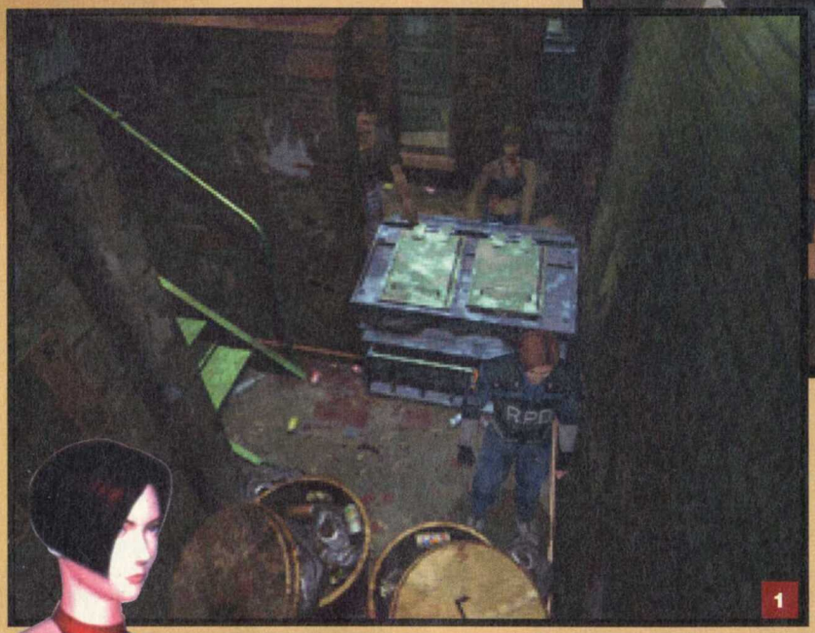

Le laboratoire :
sous-sols 3
(L.SS3).
Carte Labo.SS3


Le laboratoire : sous-sols 1 (L.SS1).
Carte Labo.SS1

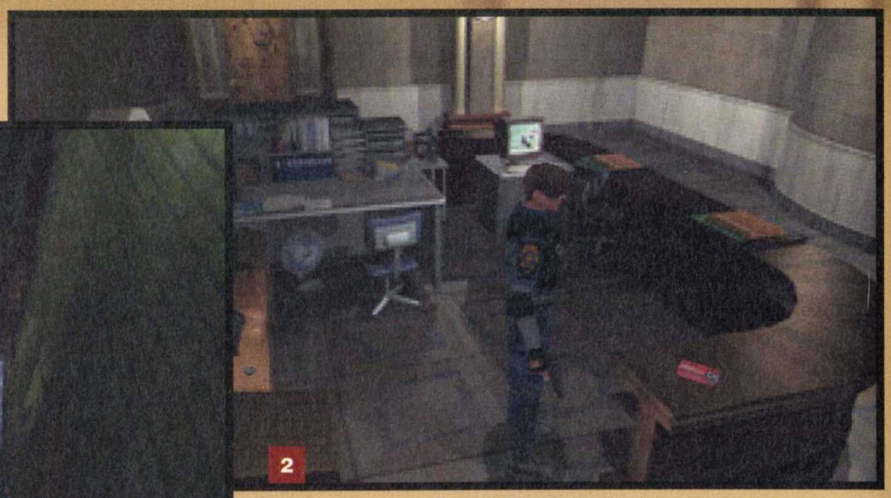

Le laboratoire :
sous-sols 5 (L.SS5). Carte Labo. SS5

Le laboratoire :
la gare (L.G.) :
Carte Labo. Gare

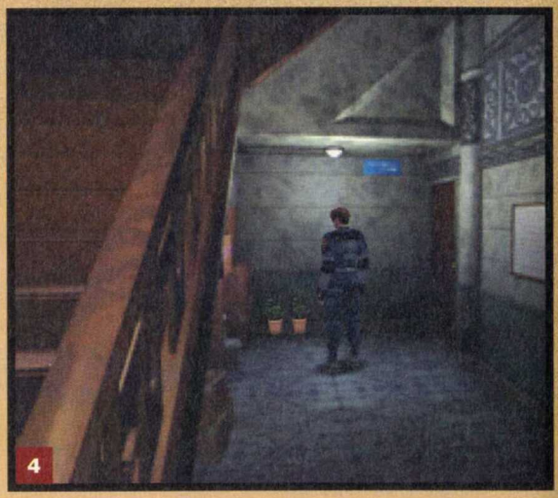
LÉON - MISSION 1 : LA VILLE



1


2

3


4

Comme dit Léon, il vaut mieux se rendre au poste de police, vous serez plus en sécurité. Dans ce niveau, votre seul but est d'atteindre le poste de police de la ville et pas de faire un carton chez les zombies. Donc, évitez-les. Au bout de la première rue abritant six zombies, vous tomberez sur une armurerie en allant sur la gauche (V 02). La seule personne présente, c'est l'armurier et il va passer un sale quart d'heure. Dans sa boutique, vous trouverez **deux boîtes de balles** derrière le comptoir dans le fond du magasin et **un fusil à pompe** sur le cadavre de l'armurier. Continuez votre chemin en sortant par l'arrière de la boutique pour éviter les quatre zombies qui se sont rués sur l'armurier. Dans la ruelle suivante (V 03), vous tomberez sur une ambulance bloquant le chemin, elle contient **une boîte de balles**. Les zombies que vous avez croisés ouvriront alors la porte et viendront vous faire un câlin. Tuez-les et passez par le terrain de basket (V 04). Dans la ruelle suivante (V 05), vous trouverez **une boîte de balles** dans les poubelles, après l'escalier. Quatre zombies se trouveront sur votre chemin juste après **(photo 1)**. La rue suivante (V 06) est barrée par quatre zombies faisant un barbecue au milieu. Évitez-les, à moins que vous n'ayez du temps et des munitions à perdre, et montez dans le car (V 07) où vous attendent deux autres zombies et **une boîte de balles** sur le siège du fond.

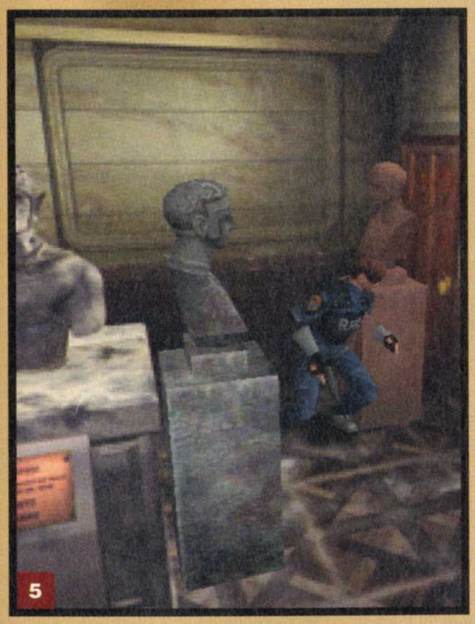
Descendez par la porte à l'avant. Vous serez accueilli par une bande de cinq zombies. Dans le petit parc suivant (V 09), deux zombies sont en train de pique-niquer. Il y a une herbe verte au sommet des escaliers, dans le bac à fleurs à droite de l'entrée du poste de police (reconnaissable aux drapeaux sur la porte). Entrez et vous voici enfin arrivé : vous allez pouvoir souffler !

LE POSTE DE POLICE

PREMIÈRE PARTIE

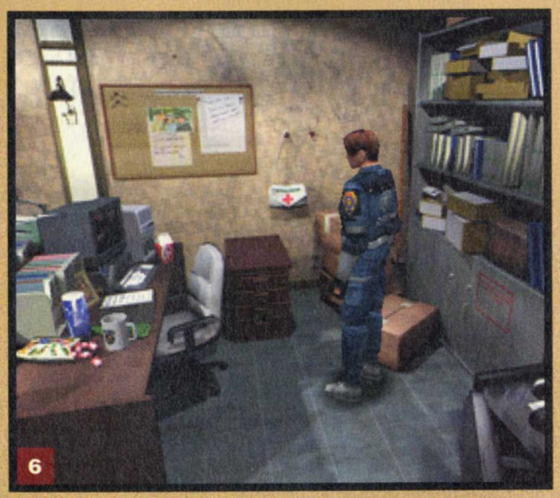
Dans un premier temps, allez faire le tour du hall d'entrée (P.RDC 01) **(photo 2)** pour y trouver **un ruban encreur**, un point de sauvegarde (la machine à écrire... je vous le dis on ne sait jamais !) et **une boîte de balles**. Vous ne pouvez pas utiliser l'ordinateur pour l'instant. Passez la porte en haut du plan incliné à l'ouest du hall (P.RDC 02). Vous rencontrerez le dernier flic vivant (à part vous). Il vous remettra **la carte d'accès bleue** et fermera la porte derrière vous. Mettez en marche l'ordinateur du hall pour ouvrir les portes avec cette carte : une fenêtre DOS sous Windows, on est rudement avancé. Maintenant, passez la porte à gauche en entrant dans le commissariat. Dans cette salle d'attente (P.RDC 03), vous trouverez un coffre pour déposer des objets. Tous les coffres du jeu sont reliés entre eux et vous retrouverez tous les objets que vous avez placés dans l'un d'eux à l'intérieur de tous les autres (comme dans le premier Resident Evil, pour ceux qui connaissent). Dans le tiroir de la table métallique du coin nord-ouest de la pièce se trouve **une boîte de balles**. Malheureusement, ce tiroir ne s'ouvre qu'avec une petite clef que vous n'avez pas encore.

Continuez dans le couloir (P.RDC 04) suivant. Oui, quelque chose a bougé derrière la fenêtre. C'est un licteur. Il vaut mieux utiliser le fusil à pompe pour vous en débarrasser, deux coups suffisent. Une fois qu'il est mort, passez au couloir suivant (P.RDC 05). Il y a de l'herbe verte dans un pot par terre, près d'un panneau avec une lampe rouge. Franchissez la porte à double battant, elle vous mènera à la salle de briefing (P.RDC 06). Dans l'arrière-salle, vous devrez utiliser votre briquet pour allumer la cheminée et récupérer **un rubis (photo 3)**. Sortez de cette salle et partez à droite le long du couloir. Vous déboucherez près de l'escalier ouest (P.RDC 07), où vous trouverez quatre zombies et **deux herbes vertes (photo 4)**. À droite, sous l'escalier se trouve une chambre noire (P.RDC 08) avec un point de sauvegarde, un coffre, **un ruban encreur** et **une boîte de balles**.



Sauvegarde 5

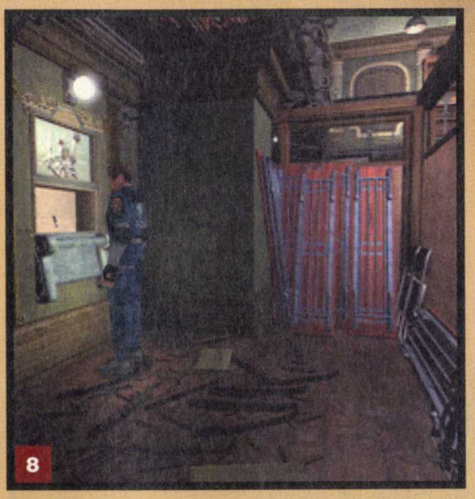
Montez maintenant les escaliers. Au bout du couloir, se tient une statue entourée de deux bustes (P.1ER 01). Derrière elle, il y a une boîte de balles. Pour débloquer le rubis, il vous suffit de pousser les bustes sur les petites dalles marron placées au sol, de chaque côté de la statue (avancez en insistant sur les bustes pour les pousser, ne faites pas action) **(photo 5)**. Poussez le buste rose sur la dalle de droite jusqu'à entendre un bruit, puis passez au buste bleu. Poussez celui-ci sur la dalle de gauche jusqu'à ce que vous entendiez le même son. La statue libérera alors **le second rubis**. Prenez la porte située juste à côté et entrez dans la salle des S.T.A.R.S (P.1ER 03). Attention, vous serez confronté à trois zombies dans le couloir juste avant (P.1ER 02). Dans cette salle, il y a **un fusil à pompe** à l'intérieur du placard (à côté de la porte), **un spray désinfectant** dans une sacoche accrochée au mur et **une boîte de balles** derrière le bureau du commissaire. Allez voir sur le bureau en face de la porte pour trouver le journal de Chris et, en dessous, **la médaille de la licorne (photo 6)**. À ce moment-là, vous verrez Claire arriver dans la salle. Une fois la séquence terminée, retournez dans le hall d'entrée du poste de police et utilisez la médaille sur la statue pour obtenir **la clef de pique** (P.RDC 01). Maintenant, allez ouvrir la salle des archives (P.RDC 09). Poussez l'escabeau de l'autre côté des étagères contre l'armoire du fond. Montez dessus pour découvrir **la manivelle (photo 7)**. Vous trouverez aussi **un ruban encreur** au niveau de l'angle formé par les étagères.



DEUXIÈME PARTIE

Maintenant, retournez au premier et ouvrez la porte au bout du couloir des S.T.A.R.S (P.1ER 02). Dans le salon suivant se déroule une garden-party avec quatre zombies. Au bout du long corridor du salon (P.1ER 04), vous trouverez **une boîte de balles** dans un placard et **les pièces pour modifier le pistolet** dans la petite table de chevet placée à côté de la porte de la bibliothèque (P.1ER 05).

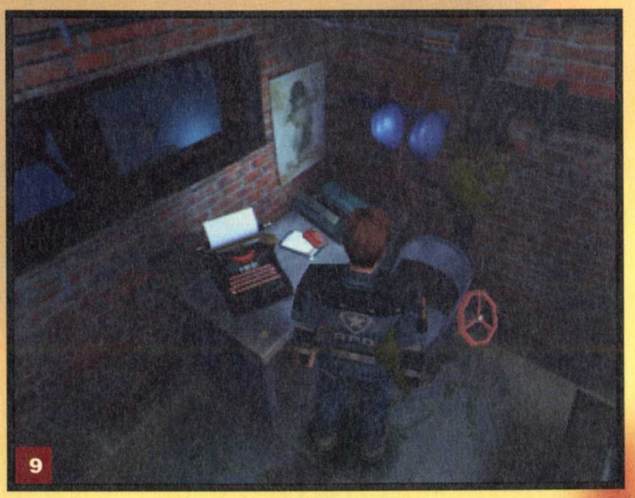
Malheureusement, vous avez besoin d'une petite clef pour l'ouvrir. Passons maintenant



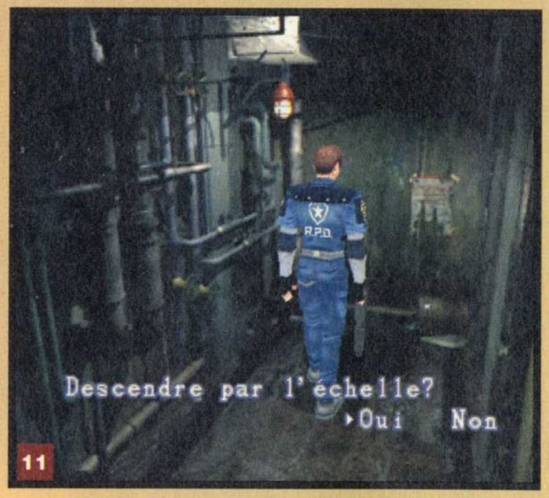
dans ladite bibliothèque. Vous y trouverez **une herbe rouge**. Grimpez l'escalier (P.2ND 01), passez devant la porte et continuez le long des armoires jusqu'à ce que le sol se dérobe sous vos pieds. Vous atterrirez dans un petit débarras où vous verrez une plaque de bronze. Au bout de la pièce se trouve un panneau avec un bouton que vous actionnerez ; sortez ensuite. Maintenant que les armoires automatiques sont en marche, allez voir celle qui se situe le plus à gauche et actionnez le bouton dessus, vers la droite. Faites de même pour l'armoire placée juste à droite. Retournez dans le débarras pour récupérer **la prise du fou (photo 8)**, derrière la plaque de bronze qui vient de s'ouvrir. Passez maintenant la porte à double battant de la bibliothèque, vous débouchez sur le balcon du hall d'entrée (P.1ER 06). Quatre zombies vous guettent. Au milieu, se trouve une échelle de secours : actionnez-la, elle vous servira de raccourci pour remonter plus tard au premier étage. Prenez la porte au bout du balcon. Vous êtes dans le secrétariat du premier (P.1ER 07).

Sauvegarde 8

Dans cette salle, vous trouverez un coffre, un point de sauvegarde, **un ruban encreur** et **une petite clef** sur un canapé. Je vous conseille de l'utiliser pour prendre les pièces, à l'intérieur de la petite table de

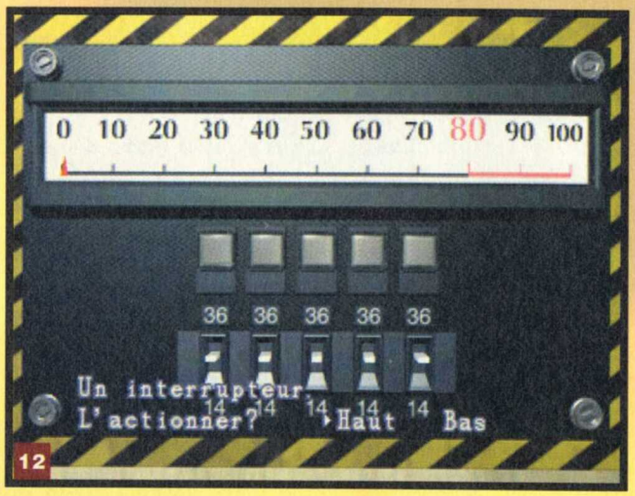


10



11

chevet dans le couloir menant à la bibliothèque, afin de modifier le pistolet. Pour cela, il suffit de combiner les pièces avec dans l'inventaire et le tour est joué. Ça vous sera utile par la suite... Passez dans le couloir suivant (P.1ER 08), butez les deux zombies et passez la porte située au sud. Dans ce nouveau couloir (P.1ER 09), déverrouillez la porte bleue, juste en face de vous, et tuez les six corbeaux. Vous trouverez **une boîte de balles** sur le cadavre du flic de ce couloir. Prenez maintenant la porte métallique, au bout. Descendez les escaliers de l'héliport (P.1ER 10). Vous déboucherez dans une allée où se baladent quatre zombies (A 04).



12

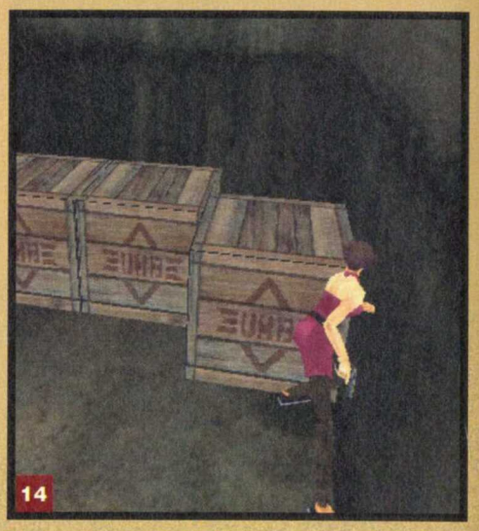
Entrez dans la petite maison des gardiens (A 03). Dans celle-ci, vous trouverez un point de sauvegarde, **un ruban encreur**, **une boîte de balles** et **un volant de valve (photo 9)**. Retournez sur l'héliport et allez derrière le grillage, à côté de l'hélicoptère en feu, pour utiliser le volant de valve. Une fois l'incendie éteint, allez dedans pour ramasser **une boîte de balles**. Retournez dans le couloir où vous aviez vu le nez de l'hélico en flammes (P.1ER 08) et passez la porte dont il vous bloquait l'accès. Dans cette salle (P.1ER 11), vous trouverez **une boîte de cartouches** et **la clef du carreau**. Utilisez les deux rubis sur les bustes de femmes placés de part et d'autre du buste de l'homme enchaîné, au fond de la pièce **(photo 10)**. Cela ouvrira une cache dans le torse où vous trouverez **la prise du roi**. Maintenant, passez la porte bleue que vous avez déverrouillée dans le couloir des corbeaux. Sur le balcon où vous arriverez (P.1ER 12), vous trouverez **une herbe verte** puis **deux autres** au pied des escaliers (P.RDC 10). Passez la porte pour entrer dans la salle des bureaux, à l'est du poste de police (P.RDC 11).

13

TROISIÈME PARTIE

Dans cette salle, vous affronterez cinq zombies. Sur le cadavre du flic, près de la porte métallique, vous trouverez **une boîte de balles**. **Une plante verte** est cachée derrière le bureau de la pièce du commissaire. **Un ruban encreur** est dissimulé près du fax. Enfin, **une boîte de cartouches** et la carte du poste de police sont enfermées dans le coffre du commissaire. La combinaison est "2, 2, 3, 6". Passez la porte bleue à double battant pour arriver dans la salle d'attente ouest du poste de police (P.RDC 12). Ici, cinq copains zombies vous aideront à patienter. Près des distributeurs de boissons, vous trouverez **une herbe verte**.

Passez maintenant la porte au fond de la salle d'attente pour entrer dans un couloir en "U" (P.RDC 13). Vous verrez quatre zombies sur votre chemin, ainsi qu'**une herbe rouge**. Ouvrez la porte métallique. Dans cette salle d'interrogatoires (P.RDC 14) vous découvrirez un licteur, **un cordon**, **un spray désinfectant** et **la prise de la tour** sur une étagère. À l'intérieur de la salle, de l'autre côté de la glace sans tain (P.RDC 15) vous dénicherez **une petite clef** ouvrant le tiroir du petit bureau dans le coin (P.RDC 03). Retournez maintenant à l'escalier ouest (P.RDC 07) et prenez la porte située au sud.



14

Sauvegarde 9

C'est l'armurerie (P.RDC 16). Elle héberge six zombies, vous trouverez aussi **une boîte de cartouches** et **un film de photos**.

Prenez la porte du fond pour entrer dans le bureau ouest, où vous aviez déniché le dernier flic vivant du coin (P.RDC 02). Il se trouve dans le bureau du commissaire. Vous trouverez aussi, dans cette pièce, **une herbe verte**, **la clef du cœur** et **une boîte de balles** dans un des placards. Retournez dans la salle de bureau est (P.RDC 11) et ouvrez la porte au fond de la salle, près de la porte métallique. Vous arriverez dans un couloir menant à l'escalier du sous-sol (P.RDC 17). Sur l'étagère placée derrière l'escalier, vous dégotterez **une boîte de cartouches** et, près de l'entrée, **une herbe verte**. Utilisez le cordon sur le panneau électrique en face de l'escalier. Cela fermera les volets métalliques du couloir et rendra le jeu plus facile pour Claire lors de sa deuxième mission. Dans le couloir où vous débouchez, se tiennent trois toutous en quête de croquettes (P.SS 01). Passez la porte à l'est (P.SS 02) et vous trouverez dans cette allée **une herbe rouge** et deux clebs. Au bout de l'allée, vous tomberez sur une bouche d'égout qui vous mène dans un petit chantier de constructions (E 01) **(photo 11)**. Vous pourrez entrer dans une salle de sauvegarde à partir là.

Le point de sauvegarde est un coffre avec **un ruban encreur.**

Sauvegarde 10

Retournez dans le couloir du sous-sol (P.SS 01) et entrez dans la salle du chauffage (P.SS 03), c'est la seule autre porte ouverte du couloir. Dans cette salle, vous trouverez **une herbe verte** et un panneau de contrôle pour remettre le courant en marche dans le coin. **(photo 12)** Pour réussir, levez le premier interrupteur, baissez le suivant, levez le troisième, baissez le quatrième et levez le dernier — voilà, c'est fait. Ressortez de la salle et entrez dans le garage (P.SS 04).

QUATRIÈME PARTIE

Dans cette salle, vous rencontrerez Ada. Elle vous aidera à ouvrir la porte au fond du garage, bloquée par un camion que vous devrez pousser ensemble. Dans ce garage, vous trouverez **une herbe verte**. Le couloir

BEST OF THE BEST

3 numéros pour 79 FF (+ 20 FF de frais de port) à choisir parmi les 4.

Des dizaines de solutions complètes

+ de 5 000 trucs et astuces pour + des centaines de jeux PC

N°4 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux**
14 solutions complètes :
Caesar III, Chine, Creatures 2, Dune 2000, Grim Fandango, Half-Life, Jedi Knight, Lands of Lore, Need for Speed 3, Rama, Ring : l'anneau des Nibelungen, Sim City 2000, Titanic, Tomb Raider III.

N°3 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 130 jeux**
21 solutions complètes :
Blade Runner, Carmageddon, Commandos, Coupe du Monde 98, Dungeon Keeper , Égypte 1156 av. J.-C., F1 Racing Simulation, Fallout, Final Fantasy 7, Heart of Darkness, Les Visiteurs, Light House, Might & Magic 6, Phantasmagoria 2, Monkey Island, Monkey Island 2, The Curse of Monkey Island, Unreal, Wing Commander Prophecy, X-Files, Zork Grand Inquisitor.

N°2 **+ 1 jeu complet sur CD-Rom "Bud Tucker"**
2 000 trucs et astuces pour + de 200 jeux
22 solutions complètes :
Age of Empires, Atlantis, Dark Eye, Dragon Lore II, F1 Grand Prix 2, Full Throttle, Heroes of Might & Magic 2,LBA 2, Leisure Suit Larry 7, Les Boucliers de Quetzalcoatl, Les Chevaliers de Baphomet, Les Guignols de l'Info, Lost Eden, The Pandora Directive, Riven, The Curse of Monkey Island, Tomb Raider, Tomb Raider II, Under a Killing Moon, Versailles, Wing Commander IV, Zork Nemesis.

N°1 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux**
36 solutions complètes :
Alerte Rouge, Alone in the Dark 1, Alone in the Dark 2, Alone in the Dark 3, Braindead 13, Congo, Creatures, Caesar III, D, Dragon Lore, The Dig, Evidence, Fade to Black, Frankenstein, Gabriel Knight 2, Goblins 2, Goblins 3, Golden Gate Killer, Harvester, Ishar 3, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, King Quest 7, L'Énigme de Maître Lu, Lost in Time 1, Lost in Time 2, Loom, Lost Eden ,The Secret of Monkey Island 2, Myst, Phantasmagoria, Sam & Max, Shivers, Space Quest VI, Spycraft, Warwind, The 11th Hour.

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
92-98, bd Victor-Hugo, 92115 CLICHY Cedex.

☐ Oui, je veux recevoir le lot "Best of PC Soluces, avec ses dizaines de solutions et ses milliers d'astuces pour près de 1000 jeux, au prix de 99 FF* (79 FF + 20 FF de port.) et je choisis les 3 «Best of» n° : ❑1 - ❑2 - ❑3 - ❑4

- Si vous souhaitez acquérir séparément les "**Best of PC Soluces**", vous référer à la page 100 (page abonnement)

Nom : ..... **Prénom :** ..... **Âge :** .....

Adresse : .....

Code postal : ..... **Ville :** .....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS par : Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire fin : |_|_|_|_| Signature obligatoire :

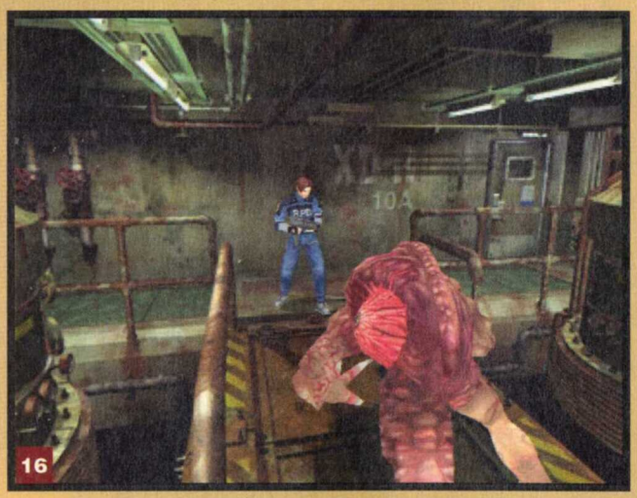
PC Soluces 28

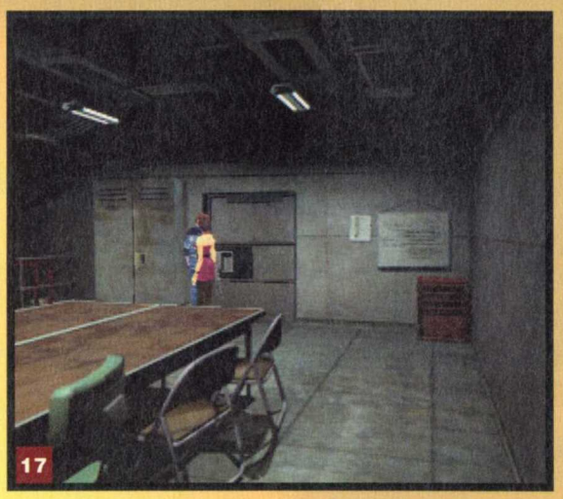
NOUVEAU ! Commandez directement vos magazines sur Internet, par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Sur Internet : hhtp://www.pcsoluces.com - Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PCSOLUCES* (*3615 et 3668 : 2,23 F/min)

(*) Offre valable dans la limite des stocks disponibles et pour la France métropolitaine uniquement. Pour les Dom Tom et le reste du monde, nous consulter au : 33 1 41 06 44 44. Réassort pour la Belgique, contactez Tondeur SA. Réassort pour la Suisse, contactez Edigroup SA. Voir sommaire page 4.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

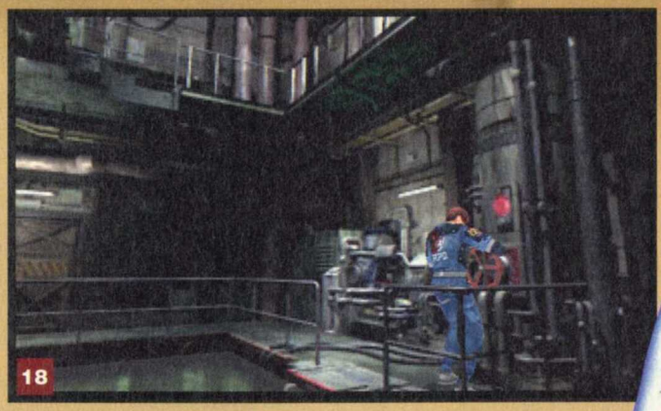
15


16


17

suivant (P.SS 05) mène à la prison (P.SS 06). Dans la première cellule, vous dénicherez **une herbe bleue** et **une herbe verte**. Dans la suivante, vous découvrirez Ben. Une fois la séquence de dialogue finie, prenez **le levier de plaque d'égout (photo 13)**. Revenez dans le couloir et passez la porte, un peu plus loin : elle mène au chenil (P.SS 07).

Vous trouverez ici **une herbe rouge** à côté de la dernière cage, deux chiens très méchants et affamés et **une herbe bleue** au fond de la première cage. À côté, vous découvrirez une bouche d'égout que vous ouvrirez avec le levier de plaque d'égout. Vous déboucherez (!) dans un égout bien sombre (E 03), où vous attendent deux araignées géantes. Au bout du couloir, vous escaladerez un escalier qui vous conduira à un nouveau couloir (E 04). La première porte vous mène jusqu'à une salle de sauvegarde (E 05) où il y a **une herbe bleue**, un point de sauvegarde et un coffre.

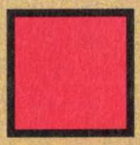

18

Sauvegarde 11

Munissez-vous des prises du fou, du roi et de la tour, et prenez la porte suivante dans le petit couloir. Dans cette salle (E 06), vous devrez franchir la petite passerelle et mettre en place les prises sur le panneau à droite de la porte, au fond. Ressortez pour tomber nez à nez avec Ada. Après l'avoir aidée, vous en prendrez le contrôle pour un moment. Passez la porte suivante : sur la place en plein air où vous arrivez (E 07) se trouvent deux toutous à leur mémère. Tuez-les et entrez dans le dépôt situé au sud-ouest (E 08). En descendant à l'aide du monte-charge, vous trouverez **une boîte de cartouches**. Prenez ensuite la porte au nord-ouest. Dans la salle (E 09), descendez et poussez les caisses pour les aligner au fond de la salle **(photo 14)**. Vous pouvez escalader les caisses en appuyant sur la touche "action" lorsque vous êtes tout près. Agissez de même pour redescendre. Ensuite, remontez et activez le bouton noyant le bas de la salle. Passez maintenant sur les caisses pour atteindre l'autre côté et trouver la **clef du trèfle**. Retournez dans la salle de départ (E 04) pour rapporter à Léon ce que vous avez ramassé. Maintenant que vous contrôlez à nouveau Léon, retournez dans le couloir du sous-sol du poste de police (P.SS 01). Allez dans la salle à l'est, c'est la salle d'autopsies (P.SS 08). Vous trouverez **la carte d'accès rouge** et cinq zombies. Ressortez et utilisez la carte sur la boîte de contrôle à côté de la porte à l'ouest — c'est l'armurerie du poste de police (P.SS 09). Vous dégoterez **deux boîtes de balles**, **une boîte de cartouches** et vous aurez le choix entre le sac-banane et **la mitraillette**. Je vous conseille de laisser le sac-banane à Claire qui en aura plus l'utilité, à cause de ses grenades. Maintenant, retournez au rez-de-chaussée du poste de police (P.RDC 17) et ouvrez la porte au-dessus de l'escalier, vous entrez dans le dortoir (P.RDC 18). Vous trouverez **le Magnum** et **un ruban encreur**. Ressortez et allez dans le couloir conduisant à la salle d'interrogatoires (P.RDC 13) pour ouvrir la porte verte située au fond de celui-ci — et entrez dans la salle de conférences (P.RDC 19). Là, il faudra allumer le fourneau, au nord-ouest de la salle, puis les lampes dans cet ordre : celle du milieu (12), celle de droite (13) et enfin celle de gauche (11) pour libérer **la roue dentée dorée** du tableau **(photo 15)**. Ramassez en même temps **le film** juste à côté du tableau, sur une table.

Sauvegarde 13

Retournez dans le hall principal (P.RDC 01) et montez à l'échelle. Attention, un licteur vous attend en haut. Entrez dans la bibliothèque, montez



19

20

l'escalier et passez la porte pour atterrir dans le couloir menant à la salle de l'horloge (P.2ND 02 et 03). Dans cette salle, utilisez la manivelle sur la roue crantée au fond de la pièce. Une fois l'escalier en place, montez et utilisez l'engrenage sur l'ensemble de rouages puis appuyez sur le bouton rouge. Lorsque la porte secrète est ouverte, prenez **la prise du chevalier** et laissez-vous tomber dans la conduite : c'est un raccourci menant au couloir de la prison (P.SS 05). Allez voir ce qui arrive à Ben, puis dirigez-vous vers le chenil (P.SS 07) et retournez dans les égouts pour atteindre la salle où vous avez déja placé les prises du fou, du roi et de la tour. Attention, en arrivant dans cette salle, vous serez confronté au premier boss du jeu. Il n'est pas difficile à atteindre mais il crache des petites bestioles qui vous rendront fou si vous ne vous en occupez pas très vite. Une fois le boss mort, allez mettre en place la dernière prise et passez la porte juste à côté **(photo 16)**.

21

LE SYSTÈME DE TRAITEMENT DES EAUX USÉES

Derrière la porte, vous retrouverez Ada. Cette fois, elle vous suivra — alors en route ! Passez par la porte au bout du couloir. Continuez votre chemin pour déboucher dans une nouvelle salle (T.C. 02). Vous trouverez un point de sauvegarde, un coffre, **un ruban encreur**, **un spray désinfectant** et **deux boîtes de balles**.

22

Sauvegarde 14

Toujours dans cette pièce, poussez l'armoire qui se trouve le long de l'un des murs **(photo 17)**. Derrière, il y a une échelle débouchant sur un passage secret (T.S. 01). Dans la salle où vous arriverez, vous devrez allumer des lampes à huile pour découvrir **une boîte de cartouches** et **un chargeur de Magnum**. Retournez dans la salle de sauvegarde et descendez par le petit monte-charge. Dans le couloir suivant (T.S. 02), vous devrez prendre le contrôle d'Ada. Passez la porte au bout du couloir et une fois que vous avez les pieds dans l'eau (T.S. 03), grimpez l'échelle au fond de l'écran. Vous arrivez dans une sorte de conduit d'aération. Courez jusqu'au bout pour atteindre une nouvelle échelle pour éviter d'être bouffer par les les cafards géants. Vous arriverez dans une salle de contrôle où vous apprendrez pourquoi le virus-G a ravagé la ville. Ensuite, passez sur la plate-forme traversant la pièce et descendez l'échelle.

Vous êtes de retour dans le corps de Léon. Passez la porte, au bout du couloir, et dans le conduit suivant (T.S. 03), allez jusqu'à la petite alcôve, au sud. Sur le corps des hommes étendus, vous trouverez **la médaille du loup**, **une boîte de cartouches** et aussi deux araignées géantes. Si vous ne voulez pas finir en bouillie, ne montez pas à l'échelle car le ventilateur s'est remis en marche. Évitez l'escalade.

Passez dans le conduit (T.S. 04) suivant, il y a encore deux araignées. Au bout du passage, vous tomberez sur une cascade. Derrière une porte se situe une sorte de distributeur où vous devrez placer les médailles du loup et de l'aigle. Vous récupérerez cette dernière un peu plus tard. Pour le moment, passez la seule porte qui vous est accessible : elle vous donne dans la salle de traitement des eaux usées (T.S. 05). Ici, vous trouverez **une jardinière d'herbes bleues** (au cas où les araignées vous auraient empoisonné). Allez au bout de la petite plate-forme, il y a une sorte de conduite comportant un trou au milieu **(photo 18)**. Utilisez le volant de valve dedans pour descendre une plate-forme. Passez dessus et de l'autre côté, utilisez une nouvelle fois le volant pour la faire remonter. De ce côté de la salle, vous dégoterez un point de sauvegarde, **un ruban encreur**, **deux herbes vertes** et **une boîte de cartouches**.

Sauvegarde 15

23

Passez la porte à côté pour entrer dans le conduit d'évacuation (T.S. 06) où se trouve une sorte d'interrupteur lumineux qui vous sera utile par la suite. Au bout du conduit, vous déboucherez dans la pièce de filtrage des déchets (T.S. 07). Vous voilà maintenant aux prises avec un alligator géant. Courez jusqu'à l'interrupteur lumineux et activez-le. Il fera tomber une bonbonne d'air comprimé, reculez et laissez l'alligator l'avaler, puis tirez dedans pour le tuer d'un seul coup — c'est cool, non ? **(photo 19)** Allez maintenant rejoindre Ada dans la salle de filtrage. Pour ouvrir la porte, activez le bouton sur la droite de la porte. Une fois qu'Ada vous a soigné, suivez-la quand elle monte à l'échelle : vous êtes de retour dans la salle de contrôle (T.C. 04). Allez jeter un œil dans la petite alcôve à l'ouest de cette salle, vous trouverez **la médaille de l'aigle** sur le corps du gardien **(photo 20)**. Allez à l'est de la pièce. Vous remarquerez un petit panneau avec un trou dedans. Utilisez le volant pour arrêter le ventilateur placé un peu plus à droite. Montez dans le conduit d'aération et descendez l'échelle de l'autre côté. Vous serez confronté à trois zombies. Retournez dans la salle de la cascade avec l'espèce de distributeur. Placez les deux médailles dedans et passez la porte qui vient de vous être révélée. Passez le couloir suivant (T.S. 08) pour atteindre la station de téléphérique (T.S. 09). Allez faire un tour le long de la petite plate-forme sud pour découvrir un panneau de contrôle. Examinez-le pour mettre en marche la cabine du téléphérique. Montez dedans. Au bout d'un moment, vous devrez combattre la griffe d'un monstre. Il n'y aura pas de problèmes si vous restez sur place et que vos réflexes sont assez bons pour vous permettre de tirer sur la griffe. Après, elle disparaîtra en saignant abondamment. Vous êtes arrivé à l'usine...

L'USINE DE RANCOON

Une fois sorti de la cabine, allez faire un tour au bout, à l'ouest de la plate-forme (U.SS 01). Vous y trouverez un lance-fusées. Utilisez le briquet dessus et regardez au sol pour découvrir **la clef du casier d'armes** du laboratoire **(photo 21)**. Passez la porte pour entrer dans le premier couloir des sous-sols (U.SS 02). Ici, vous devrez combattre trois zombies et dans l'impasse nord, vous dégoterez **les pièces pour le fusil à pompe**. Dans le couloir suivant, il y a **deux herbes vertes** dans l'impasse est, et quatre zombies. Grimpez l'échelle pour atteindre la salle de contrôle (U.A 01) où se trouve un point de sauvegarde, un coffre, **un ruban encreur**, **un spray désinfectant**, **un chargeur de Magnum** et **une boîte de cartouches**.

Sauvegarde 16

Sortez de cette salle. À l'extérieur (U.A 02), **une boîte de balles** est cachée dans les barils à l'ouest. Montez ensuite dans la locomotive (U.A 03). À l'intérieur, vous dénicherez **un chargeur de Magnum** dans les toilettes et **la clef D (photo 22)** dans la salle de commande. Sortez de la loco et utilisez la clef sur le panneau de contrôle qui se trouve à côté, puis activez le bouton. Peu après, ressortez pour combattre un nouveau boss. Rien de plus simple : il suffit de lui tirer

dessus de loin et de vous échapper lorsqu'il se rapproche trop. Recommencez alors à l'assaisonner. Au bout d'un moment, il s'enfuira, vous laissant ainsi l'occasion de remonter dans la loco pour le reste de la descente.

LE LABORATOIRE SECRET

PREMIÈRE PARTIE

Sauvegarde 17

Vous vous retrouverez dans la salle de sécurité (L.SS4 03)où il y a un point de sauvegarde, un coffre, **un ruban encreur**, **une herbe verte**, **un chargeur de Magnum** et **une boîte de cartouches**. Sortez de cette pièce et prenez la porte sud (couloir de gauche) qui vous conduira dans la salle centrale de cet étage (L.SS4 04). Prenez le couloir bleu vers un autre couloir (L.SS4 05). Là, montez vers le nord et entrez dans la salle de réfrigération (L.SS4 06). Vous trouverez **un spray désinfectant** et **le caisson fusible**.
Utilisez-le sur l'ordinateur placé juste derrière et vous obtiendrez **le fusible**. Retournez dans la salle centrale et utilisez cet objet sur la machine au centre de la pièce octogonale. Vous rétablirez ainsi l'électricité dans le labo.
Prenez maintenant le couloir rouge. Dans le suivant (L.SS4 07), entrez dans la pièce nord (L.SS4 08). Vous trouverez **un lance-flammes** dans les placards. Utilisez-le sur la plante sortant de la bouche d'aération, au fond de la pièce **(photo 23)**. Passez par l'ouverture ainsi dégagée pour atteindre la pièce suivante (L.SS4 09). Attention, deux licteurs vous attendent de pied ferme. Vous mettrez la main sur **deux boîtes de cartouches** et **un ruban encreur**. Utilisez l'ordinateur de la première chambre pour répandre le gaz qui vous facilitera la vie dans le secteur... Sortez par la porte et activez l'interrupteur lumineux, au sud du couloir. Attention, derrière se cachent deux "plantes carnivores". Passez la porte du fond pour dégoter une autre plante et **deux herbes vertes** (L. SS4 10), puis descendez l'échelle. En bas (L.SS5 01), passez la porte et allez vers la porte au nord de ce couloir (L.SS5 02). Là, trois copains licteurs voudront jouer avec vous. Il y a aussi **trois herbes vertes**. Dans la salle de contrôle (L.SS5 03), vous trouverez un point de sauvegarde et un coffre placé près de la porte ouest — passez-la.

Sauvegarde 18

Dans ce nouveau couloir (L.SS5 04), vous trouverez **une herbe rouge** en face de la porte sud. Passez ensuite la porte (L.SS5 05). Enfin, dans la première pièce, utilisez la clef du casier d'armes du labo sur les casiers. Vous découvrirez **les pièces du Magnum**. Dans la salle suivante vous attend un zombie et quatre autres dans la prochaine. Sur la grande table blanche du fond de la salle, vous trouverez **la carte d'accès labo**

148PAGES MAGAZINE

TOUTE L'ACTUALITÉ POP-INDIE, ROCK, MÉTAL, ELECTRO, ROOTS ET MUSIQUES BLACK
200 CHRONIQUES DE DISQUES PAR MOIS
DES INTERVIEWS EXCLUSIVES,
DES PHOTOS INÉDITES, ETC.

55 MINUTES
DE VIDÉO PLEIN ÉCRAN
SUR CD-ROM PC & MAC
CLIPS, LIVE, REPORTAGES, SESSIONS ACOUSTIQUES, PORTFOLIO, ARCHIVES, ETC.

25 F SEULEMENT
EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

(photo 24). Sortez et utilisez la carte d'accès sur la porte au nord. À l'intérieur (L.SS5 06), vous devrez abattre un papillon géant, puis ses larves sur le clavier de l'ordinateur au fond de la pièce. Pour utiliser l'ordinateur, entrez le mot de passe (GUEST) et appuyez sur le bouton ENTER à l'écran. Vous venez d'entrer vos empreintes digitales dans les mémoires de l'ordinateur. Ce qui sera utile à Claire lors de sa seconde mission (mais pas pour Léon durant la première). Sortez de la pièce et remontez à l'étage supérieur (L.SS4 10). Attention au petit frère des trois licteurs que vous avez tués précédemment.

SECONDE PARTIE

En arrivant dans le couloir menant aux chambres (L.SS4 07), vous trouverez deux nouvelles plantes. Éliminez-les et retournez dans le couloir conduisant à la salle de réfrigération (L.SS4 05). Actionnez le bouton lumineux sur le mur et allez près de la porte au fond. Appliquer vos empreintes digitales sur le panneau de contrôle. Ainsi, la lumière rouge passera au jaune. C'est tout ce que vous pourrez faire ici...

Ouvrez maintenant la porte au milieu du couloir. Dans cette salle (L.SS4 11), vous découvrerez un zombie, **un chargeur de Magnum** et **un spray désinfectant**. Jetez un œil sur le mur derrière le zombie et activez l'interrupteur : vous verrez alors quatre nouveaux zombies. Une fois les zombies éliminés, allez voir la table d'opération placée derrière eux. Sur la petite table roulante, devant le billard, il y a le **Disque MO (photo 25)**. Prenez-le et sortez de la pièce. Après une petite scène, allez vers le couloir des trois licteurs, à l'étage en dessous (L.SS5 02). Auparavant, vous assisterez à la conclusion de la scène précédente.

Sauvegarde 19

Lorsqu'elle est terminée, prenez enfin ce couloir. Attention, cinq zombies se mettront en travers de votre chemin. Éliminez-les et allez vers la porte blindée au milieu du couloir. Utilisez le **Disque MO** sur le moniteur placé à gauche de la porte et passez-la **(photo 26)**. Dans le couloir (L.SS5 07), franchissez la porte du fond pour parvenir à la salle de confrontation finale (L.SS5 08). Pour faire apparaître le dernier boss de cette mission, actionnez l'ascenseur au fond de la pièce. Attention, le combat est limité en temps (cinq minutes), vous devez battre le boss en moins de quatre minutes si vous voulez avoir une chance de survivre. Pour triompher, vous devez avoir un max de sprays, d'herbes et de munitions. Sa première forme est facile à éliminer mais la seconde est rapide et très puissante au corps à corps. Pour contrer ses attaques, vous devez vous poster à deux ou trois pas de distance et tirer, autant que possible, en reculant lorsqu'il avance. Quand il commence à sauter sur les murs, la seule solution est de courir jusqu'à ce qu'il retombe par terre. Une fois le boss mort, utilisez l'ascenseur pour atteindre l'étage en dessous (G 02). Enfin, arrivé à l'étage, traversez le couloir pour voir la scène cinématique de fin de cette mission...

Sauvegarde Claire B

François

NOUVEAU

172 PAGES MAGAZINE
1 CD-ROM PC ET MAC
1 POSTER GÉANT

19F SEULEMENT

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX DÈS LE 26 JUIN

32 Mo

3D Blaster Savage4,

Des graphismes mordants de réalisme !

Dans la jungle des cartes video 2D/3D, il n'y a pas d'hésitation à avoir ! Fiez vous à la **3D Blaster Savage4** ! Avec 32 Mo de mémoire et le procédé exclusif de compression de textures S3TC, les images fourmillent de détails dans une luxuriance de couleurs...
Les jeux et les applications multimédia pourront atteindre les plus hautes résolutions sans compromis sur la vitesse d'affichage.

Dépassez vos limites avec la 3D Blaster Savage4 !

Pour plus de renseignements et obtenir votre CD-ROM de démonstration, contactez le 01 39 20 86 03 (dans la limite des stocks disponibles).

Spécifications :

- Disponible en versions PCI ou AGP
- 32 Mo de mémoire
- Processeur Savage4 de S3 Incorporated
- Procédé exclusif S3TC
- Affichage en millions de couleurs (32 bits) jusqu'à la résolution de 1 900 x 1 200
- Gère tous les effets 3D dans les jeux
- Compatible Microsoft Direct3D et Open GL
- Décodage DVD, MPEG 1 et MPEG 2

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

La clé vers une nouvelle dimension

© 1999 Creative Technology Ltd. Sound Blaster, le logo Sound Blaster et le logo Creative sont des marques déposées.
Tous les noms de marques et de produits sont des appellations commerciales ou des marques déposées de leurs détenteurs respectifs. Toutes les spécifications sont sujettes à modification sans préavis. Le contenu réel peut être légèrement différent du contenu décrit. Photos non contractuelles.